OF LIGHT AND DARKNESS • COMMANDOS • JANE'S F-15 • INCOMING • NBA ACTION 98 • NIGHTMARE CREATURES
• INDUSTRY GIANT • REDLINE RACER • QUAKE II MISSION PACK: THE RECKONING • MOTORHEAD • DIE BY THE SWORD

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΗ ΦΕΤΙΝΗ Ε3

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 97 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

MIGHT & MAGIC VI • X-FILES: THE GAME • UNREAL

Το καυτό καλοκαίρι των Games



ΣΥΓΚΡΙΝΟΥΜΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ JOYSTICKS ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ STARCRAFT & FALLOUT

Στα Multirama αποκτήστε τώρα το δικό σας φωτογραφικό studio!

Ελάτε τώρα στα Multirama κι αποκτήστε την τέλεια λύση για ολοζώντανες φωτογραφίες!
Με μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή EPSON και τον εκτυπωτή EPSON STYLUS PHOTO
έχετε πια στη διάθεσή σας ένα ολοκληρωμένο φωτογραφικό studio
για να τυπώνετε τις δικές σας φωτογραφίες χωρίς ταλαιπωρία και έξοδα.
Και με το computer ετοιμαστείτε να κάνετε θαύματα στις φωτογραφίες σας!



EPSON PhotoPC 500
μαζί με τον εκτυπωτή Epson Stylus Photo

- Ανάλυση 640 X 480 pixels έως 800 X 600 pixels μέσω software
- βάθος χρώματος 24 bit
- μνήμη 2MB επεκτάσιμη μέχρι 6MB
- **χωρητικότητα 60 φωτογραφιών επεκτάσιμη μέχρι 200**
- ενσωματωμένο Flash με Red Eye Reduction
- δυνατότητα προσθήκης LCD Monitor
- σύνδεση σε PC ή Mac υπολογιστή μέσω σειριακής θύρας
- συνοδεύεται από το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας EPSON Photo Enrancher

17.800 το μήνα χωρίς προκαταβολή

ή 229.000 δρχ. μετρητοίς*



εκτυπωτής EPSON Stylus Photo

- Ανάλυση εκτύπωσης 720 X 720 dpi με 6 χρώματα
- εκτύπωση από A6 έως A4
- αναβαθμίζεται σε PostScript Level 2 εκτυπωτή
- απευθείας σύνδεση σε PC και Mac
- συνοδεύεται από το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας LivePix

ΚΑΙ ΔΩΡΟ

Οι πρώτες σας εκτυπώσεις σε:
- **T-Shirt της EPSON**
- **IRON TRANSFER** (για σιδερότυπα)
- **PHOTO PAPER**

Δεν προϋποθέτει PC



EPSON PhotoPC 600
μαζί με τον εκτυπωτή Epson Stylus Photo

- Ανάλυση 1024 X 768 pixels
- βάθος χρώματος 24 bit
- μνήμη 4MB επεκτάσιμη μέχρι 19MB
- **χωρητικότητα 50 φωτογραφιών επεκτάσιμη μέχρι 230**
- ενσωματωμένο Flash με Red Eye Reduction
- ενσωματωμένο LCD Monitor
- **απευθείας σύνδεση με εκτυπωτή EPSON και VIDEO (δεν προϋποθέτει PC)**
- σύνδεση σε PC ή Mac μέσω σειριακής θύρας
- συνοδεύεται από το πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας EPSON Photo II και Hot Shots

20.100 το μήνα χωρίς προκαταβολή

ή 259.000 δρχ. μετρητοίς*

Για αγορά με Καταναλωτικό Δάνειο, ισχύει: χωρίς προκαταβολή, επιτόκιο: 19,12 % επε: 0,2968 • Δόση x 18 μήνες (Photo PC 500): 321.024 δρχ. • Δόση x 18 μήνες (Photo PC 600): 363.084 δρχ. *Στις τιμές μετρητοίς δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%.

Η προσφορά ισχύει ως 30/7/98 ή μέχρι εξαντλήσεως των εμπορευμάτων.

Τα Multirama σας προσφέρουν:
- Εξειδικευμένο προσωπικό και φιλική εξυπηρέτηση
- Δωρεάν μεταφορά, εγκατάσταση, επίδειξη λειτουργίας
- Τμήμα εξυπηρέτησης πελατών: Service, αναβαθμίσεις, τεχνική υποστήριξη, διαρκής ενημέρωση
- Χρηματοδοτικά προγράμματα και ευκολίες πληρωμής, προσαρμοσμένα στις ανάγκες σας.

Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!

Μουσείο
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106

ΝΕΟ **Παγκράτι**
Υμηττού 86
τηλ.: (01) 7263243

ΝΕΟ **Πειραιάς**
Ηρ. Πολυτεχνείου 38
τηλ.: (01) 4133630

Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328,
τηλ.: (01) 6233183

Μελίσσια
Δημοκρατίας 36,
τηλ.: (01) 8034850

Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146,
τηλ.: (01) 9566127

Χολαργός - Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283,
τηλ.: (01) 6745588

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109,
τηλ.: (031) 256858

Περιστέρι
Θηβών 177,
τηλ.: (01) 5781528

ΝΕΟ **Ρόδος**
Γρ. Λαμπράκη 30-32
τηλ.: (0241) 31604

Άλιμος
Βουλιαγμένης 534,
τηλ.: (01) 9966660

ΝΕΟ **Ν. Ιωνία**
Λ. Ηρακλείου 291
τηλ.: (01) 2771553

ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα

multirama

ΓΕΡΜΑΝΟΣ

MULTIMEDIA PARK



DUNE
2000
Η μάχη για την κυριαρχία
θα αναδείξει μονο έναν νικητή...
Εσένα?
Ίσως
το καλύτερο παιχνίδι
στρατηγικής που παίξατε ποτέ...
ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
Virgin INTERACTIVE
Westwood STUDIOS
© DUNE™ 1998 Dino De Laurentis Comporation licensed by Universal Studios. © DUNE 2000 1998 Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Virgin Interactive Entertaiment (Europe) Ltd. 2 Kensingdon Square, London W8 5RB.
Design CD-Media Art Dept.
Διάθεση Β. Ελλάδος: ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

EDITORIAL

Εκπέμπω S.O.S. από το αφόρητο καμίνι της πρωτεύουσας (πρωτεύουσα να σου πετύχει!), το οποίο ελπίζω να λάβετε όλοι εσείς οι υπερτυχεροί που θωρείτε το παρόν κείμενο, μειδιώντας από κάποια δροσερή παραλία του Αιγαίου (Ανατολικού και Δυτικού), του Ιονίου, του Κρητικού και του Πολυνησιακού Πελάγους. Αυτήν τη στιγμή έχω απλωθεί σαν την υγρασία μπροστά στον υπολογιστή μου αναζητώντας μάταια κάποια ελπίδα δροσιάς. Δεν έχω όρεξη ούτε adventure να παίξω - φανταστείτε σε τι απελπιστική κατάσταση βρίσκομαι. Και η άδεια αργεί ακόμα - φτου!

Και να πεις ότι δεν υπάρχουν games αυτή την εποχή - κάθε άλλο. Το Might & Magic 6 τώρα βρήκε να το κυκλοφορήσει η New World Computing, μέσα στο κατακαλόκαιρο. Αν είναι καλό; Δεν θέλω ανόητες ερωτήσεις. Για τους άπιστους, να αναφέρω μόνον ότι ο Ανδρέας το θεωρεί ως το καλύτερο RPG που έχει παίξει τα τελευταία χρόνια. Αυτό, νομίζω, λέει πολλά.

Αλλά άντε και ξεφύγαμε από το σκόπελο του Might & Magic αφήνοντας την εμπειρία αυτή για μετά τις διακοπές. Μουλωχτά στη γωνία παραμονεύει ο ύφαλος: το Unreal της Epic Megagames, το παιχνίδι που έκανε την 3D Realms (δημιουργό του Duke Nukem 3D) να αλλαξοπιστήσει, να αφήσει ασκαρδαμυκτί στα "κρύα του λουτρού" το engine του Quake 2 (με αυτό θα έβγαζε την επόμενη παραγωγή της, το Duke Nukem Forever) και να μετατρέψει τον ημι-έτοιμο κώδικά της έτσι ώστε να χρησιμοποιεί το engine του Unreal! Μιλάμε για παιχνίδι πολλών καρατίων. Ε, από αυτόν τον ύφαλο δεν ξεφεύγεις με τίποτα...

Αν ήταν μόνο αυτά, κάτι θα γινότανε. Είναι κι άλλα, όμως, με πρώτο και καλύτερο το X-Files: The game. Βέβαια είναι ομολογουμένως σπαστικό το γεγονός ότι οι σταρ της ομώνυμης σειράς Mulder και Scully εμφανίζονται ελάχιστα, ωστόσο είναι αναμφισβήτητα ένας τίτλος που δεν πρέπει να χάσουν οι fans των "X-Files".

Αλλο ένα "διαμάντι" του καλοκαιριού προέρχεται από το χώρο των strategy games. (Οι fans του χώρου παρακαλώ να αρχίσουν τους πανηγυρισμούς από τώρα.) Ο λόγος για το Commandos: Behind The Enemy Lines, στο οποίο αναλαμβάνετε την αρχηγία μιας ομάδας commandos κατά τη διάρκεια του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Οταν με το καλό επιστρέψετε κοντά στον πολυαγαπημένο σας υπολογιστή, είναι το πρώτο παιχνίδι που θα πρέπει να δείτε.

Θα κλείσω με μια... έκκληση στους απανταχού λάτρεις των επιτραπέζιων RPGs: Μη χάσετε το επόμενο τεύχος του "PC Master" με τίποτα! Μια έκπληξη ειδικά για εσάς!

Και τώρα, κάνετε χώρο! Λίγες μέρες μείνανε μέχρι τον Αύγουστο. Greek islands, here I come!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ



56 Electronic Entertainment Expo
Ολα όσα θέλατε να μάθετε για τη φετινή E3.

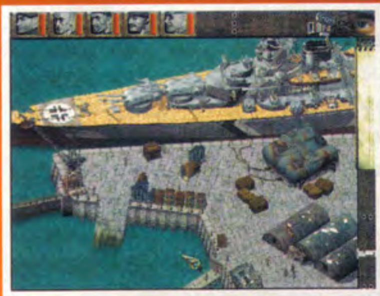


69 Joysticks
Συγκριτική παρουσίαση των καλύτερων και πιστότερων φίλων του gamer.



156 Most Wanted
Το πρώτο μέρος της λύσης του Fallout.

GAME CLUB















ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου,

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, David Meftah, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Ιωάννης Τζοίτης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **Επιμέλεια CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Γιώργος Αναστασάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αθηνά Αϊναλή, Ελένη Τσιπά, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

Ξέρω, ξέρω... Εχετε πιάσει με τρεμάμενα χέρια το CD του "PC Master" και αναρωτιέστε: "Τι εκπλήξεις να μας έχουν ετοιμάσει πάλι αυτοί οι καλοί άνθρωποι;" Μη μένετε με τις απορίες. Διαβάστε τις ακόλουθες σελίδες, για να δείτε τι σας περιμένει.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

DEMOS



Return to Krondor

Το Betrayal at Krondor ήταν ένα από τα καλύτερα και πιο επιτυχημένα RPGs που έχουν κυκλοφορήσει, έτσι το sequel αναμενόταν με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Το Betrayal in Antara, παρ' ότι τυπικά είχε χαρακτηριστεί ως συνέχεια του Betrayal at Krondor, δεν ήταν κάτι τέτοιο, αφού δεν βασιζόταν στη δουλειά του συγγραφέα Raymond E. Feist, όπως το πρώτο παιχνίδι. Ετσι η "κανονική" συνέχεια του παιχνιδιού δεν είναι άλλη από το Return to Krondor, στη δημιουργία του οποίου έχει συνεργαστεί ο πολύς Feist. Και μόνο το ότι η υπόθεση έχει σχεδιαστεί από αυτόν, έναν συγγραφέα που θεωρείται αυθεντία στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας, τα δε βιβλία του έχουν μεταφραστεί σε 13 γλώσσες, είναι εγγύηση για την εξαιρετική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.



Η όλη ιστορία στρέφεται γύρω από την εξαφάνιση ενός ιερού κειμηλίου της εκκλησίας της Ishapian, που ονομάζεται το Δάκρυ των Θεών. Το κειμήλιο αρχικά κλάπηκε από πειρατές, αλλά στη συνέχεια το πλοίο που το μετέφερε βυθίστηκε και το πήρε μαζί του στα βάθη της θάλασσας. Το παιχνίδι περιγράφει τις περιπέτειες πέντε ηρώων να το ξαναβρούν.

Κύριο χαρακτηριστικό του Return to Krondor είναι το ότι διατηρεί τα αυθεντικά χαρακτηριστικά των RPGs αλλά παράλληλα αξιοποιεί όλες τις σύγχρονες τεχνολογικές εξελίξεις. Διαθέτει περισσότερους από 150 χαρακτήρες, 60 διαφορετικά ξόρκια και πολύπλοκο σύστημα μαχών, ενώ τα γραφικά του βασίζονται σε ένα καινούριο τρόπο τρισδιάστατης απεικόνισης με την ονομασία True3D, ο οποίος επιτρέπει εφέ που δεν έχουμε ξαναδεί σε RPG.

Μέχρι στιγμής το παιχνίδι δεν έχει κάνει την εμφάνισή του σε playable μορφή. Παρ' όλα αυτά μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση της ατμόσφαιρας και της πλοκής του βλέποντας το rolling demo που θα βρείτε στο CD.



F15

Η Jane's Combat Simulations είναι μία από τις κορυφαίες εταιρίες στο χώρο των εξομοιωτών και φροντίζει να αποδεικνύει τις ικανότητές της με κάθε νέα κυκλοφορία της. Το F15, demo του οποίου θα βρείτε στο CD, δεν αποτελεί εξαίρεση. Περισσότερα για το παιχνίδι στο αναλυτικό review μας αυτό το μήνα.

DUNE 2000

Σας λέει τίποτα το όνομα Dune; Οχι; Ε, τότε είστε ανιστόρητοι, κύριοι. Οφείλατε να ξέρετε ένα από τα πιο πρωτοποριακά παιχνίδια όλων των εποχών, το οποίο υπήρξε ο προπομπός του Command & Conquer. Σήμερα, αρκετά χρόνια μετά τα Dune 1 & 2, το ολοκαίνουριο Dune 2000 κάνει την εμφάνισή του. Στο rolling demo που θα βρείτε στο CD θα πάρετε μια πρώτη γεύση για το παιχνίδι.

Super Match Soccer



Παρ' ότι έφτασε λίγο αργά σε σχέση με το Παγκόσμιο Κύπελλο Ποδοσφαίρου, το Super Match Soccer είναι ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει, χάρη στην εντελώς διαφορετική φιλοσοφία του, σε σχέση με τα παιχνίδια ποδοσφαίρου που έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε τον τελευταίο καιρό στα PCs. Η θεμελιώδης διαφορά του Super Match Soccer έγκειται στο ότι ο υπολογιστής δεν κάνει καμία προσπάθεια να προσφέρει θέαμα στο παιχνίδι, αυτοματοποιώντας κινήσεις και προσθέτοντας εντυπωσιακά κόλπα. Οι παίκτες έχουν στη διάθεσή τους τρία είδη μπαλιάς: χαμηλή, μεσαίου ύψους και ψηλή. Οι πάσες και τα σουτ γίνονται με τα ίδια πλήκτρα, ενώ η δύναμη κάθε μπαλιάς εξαρτάται από το πόση ώρα θα κρατηθεί πατημένο το πλήκτρο που την πραγματοποιεί. Αυτές οι επιλογές των προγραμματιστών έχουν ως αποτέλεσμα να μην ξέρετε πού πάνε τα τέσσερα την πρώτη φορά που θα παίξετε το παιχνίδι. Οι περισσότερες πάσες σας θα καταλήγουν στο πουθενά και τα πρώτα σουτ σας θα πηγαίνουν στα περιστέρια ή θα αποτελούν εύκολη λεία για οποιοδήποτε τερματοφύλακα.

Σιγά σιγά, όμως, θα διαπιστώσετε ότι τελικά ο τρόπος χειρισμού σάς προσφέρει πολύ περισσότερη ελευθερία από ό,τι παιχνίδια όπως το World Cup 98. Μπορείτε να κάνετε ό,τι επιλέξετε και όχι ό,τι σκέφτηκαν πριν από εσάς οι προγραμματιστές. Εκτός αυτού, η ικανοποίηση που θα παίρνετε πετυχαίνοντας εντυπωσιακά γκολ και θεαματικές φάσεις θα γίνεται πολύ μεγαλύτερη, γιατί θα είναι αποτέλεσμα προσπάθειας και δεν θα οφείλεται στο γρήγορο πάτημα δύο ή τριών πλήκτρων.



Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, αν και επ' ουδενί δεν φτάνουν στο επίπεδο των παιχνιδιών της ΕΑ. Άλλωστε δεν είναι σχεδιασμένα από πολύγωνα, αλλά στηρίζονται σε μια τεχνική βασισμένη σε sprites. Πάντως δεν χαλάνε τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού, ούτε παρουσιάζονται τετραγωνισμένα σε κοντινές λήψεις της κάμερας. Το demo του παιχνιδιού θα σας επιτρέψει να παίξετε ένα πεντάλεπτο ημίχρονο, επιλέγοντας ανάμεσα στις ΗΠΑ και την Ουαλία! Χάθηκαν οι καλές ομάδες; Ακου εκεί Ουαλία...





SHAREWARE GAMES

21-Run Game Suite: Παιχνιδάκι με χαρτιά για τις μοναχικές ώρες.
Bzzz!: Ιδού τι γίνεται, αν βάλετε ένα βάτραχο να πρωταγωνιστήσει στο Missile Command. Διασκεδαστικότατο.
Ancient Ivory: Κλασικό παιχνίδι με ζάρια.
Bomby: Ωραία έκδοση του κλασικού Bomberman.
Brain vs the Aliens: Απλό arcade με scrolling.
Chess Captor: Πρόγραμμα για να διαβάζετε αρχεία PGN που περιέχουν ολόκληρες παρτίδες σκάκι.
Click Like Hell!: Μετρήστε πόσο γρήγορα μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο του ποντικιού.
Fire 95: Διασκεδαστικό παιχνιδάκι, που θυμίζει παλαιότερα φορητά LCD παιχνίδια χειρός.
The Games Channel: Συνδεθείτε με το Internet και μπείτε σε ένα δίκτυο παιχνιδιών.
JamBall: Απλοϊκό DOS παιχνίδι για δύο παίκτες.
PacGuy: Παιχνίδι εμπνευσμένο από το PacMan.
Pulse Pack 1: Συλλογή δέκα απλών παιχνιδιών.
Shrooms: Σχετικά απλό puzzle παιχνίδι.
SK-111 Star Killer 2: Διαστημικό shoot'em up κλασικού στιλ.
The Space is Special Foundation: Τεστ διαστημικών γνώσεων και παρατηρητικότητας.
Save the Earth: Σώστε τη Γη σε ένα παιχνίδι τύπου Asteroids.
Tetris '99: Εδώ οι περιγραφές περιττεύουν.
Real Video Blackjack: Πάνω που ήλπιζα ότι δεν θα έβγαιναν κι άλλα τέτοια!

Final Fantasy VII





Η σειρά των Final Fantasy έχει διαγράψει μια ιδιαίτερα επιτυχημένη ιστορία στις κονσόλες κι έχει καταφέρει να κάνει πολύ κόσμο στις κονσόλες να αγαπήσει τα RPGs. Το αποκορύφωμα της σειράς δεν ήταν άλλο από το Final Fantasy VII, το οποίο εμφανίστηκε στο PlayStation σε 3 CDs (ρεκόρ για την κονσόλα της Sony) κι έκανε θραύση.

Αν σας ενδιαφέρει η υπόθεση, μάθετε ότι το παιχνίδι εκτυλίσσεται στο μακρινό μέλλον. Η αδίστακτη εταιρία Shinra απεργάζεται ένα σχέδιο για την απορρόφηση όλης της ζωτικής ενέργειας του πλανήτη, με σκοπό τη μεγιστοποίηση της παραγωγής και των κερδών της. Εσείς θα πάρετε το ρόλο του Cloud, ενός πρώην μισθοφόρου της Shinra, και θα συνεργαστείτε με την αντιστασιακή οργάνωση Avalanche, η οποία αντιτίθεται στα σχέδια της εταιρίας. Στην πορεία σας θα συναντήσετε δεκάδες πρόσωπα και η υπόθεση θα πάρει απρόβλεπτες τροπές.

Οι ήρωες του παιχνιδιού είναι σχεδιασμένοι στο πρότυπο των manga comics, γεγονός που σίγουρα θα ξενίσει τους χρήστες PC, που έχουν συνηθίσει μυστηριώδεις μάγους και μυώδεις πολεμιστές να πρωταγωνιστούν στα παιχνίδια του είδους. Παρ' όλα αυτά, τίποτα άλλο στο FF VII δεν είναι "χαριτωμένο" ή παιδικό. Καταπληκτικά τρισδιάστατα σκηνικά, σκοτεινοί χώροι, πολύ ατμοσφαιρική μουσική επένδυση καθώς κι ένα καλοδουλεμένο σύστημα real time μαχών συνδυάζονται, για να δώσουν ένα άριστο αποτέλεσμα. Οπως καταλαβαίνετε, θα ήταν κρίμα ένα τέτοιο παιχνίδι να μην μπορούσαμε να το απολαύσουμε κι εμείς οι χρήστες υπολογιστών. Ευτυχώς, όμως, έφτασε η στιγμή το παιχνίδι-καύχημα του PlayStation να έρθει και στο PC, έστω και με αρκετή καθυστέρηση.



Μια πρώτη γεύση του παιχνιδιού θα μπορέσετε να πάρετε στο demo που έχουμε συμπεριλάβει στο CD αυτού του μήνα. Αυτή τη φορά δεν πρόκειται για ένα απλό video, όπως είχε συμβεί στο προηγούμενο CD του "PC Master", αλλά για ένα κανονικό playable demo, το οποίο θα σας επιτρέψει να αξιολογήσετε το Final Fantasy VII. Προσοχή, όμως, γιατί για να δείτε το demo θα πρέπει να έχετε οπωσδήποτε έναν Voodoo Graphics 3D accelerator. Είδατε τι τυχεροί είναι οι κάτοχοι PlayStation; Το μηχάνημά τους κοστίζει όσο μία πρόσθετη κάρτα γραφικών ;-) .





UTILITIES

Abracadabra v1.2:	Desktop utility με ωραία σχεδιασμό, που σας βοηθά να επιταχύνετε ορισμένες διαδικασίες.
ChangeMe v6.1:	Εργαλείο μαζικής διαχείρισης και μετονομασίας αρχείων.
Desktop Control v1.2:	Πρόγραμμα που αλλάζει αυτόματα το wallpaper των Windows.
Extension Manager v1.045:	Πρόγραμμα αντιστοίχισης αρχείων με εφαρμογές (file association).
Command Prompt Facelift v0.75:	Προσθέτει μια command line στο desktop. Για όσους επιμένουν στην παράδοση του DOS.
Quickbar v2.0:	Εργαλείο για την εύκολη εκτέλεση προγραμμάτων και λειτουργιών.
Targets v1.1:	Προσθέτει μερικές εντολές για αρχεία και καταλόγους στο Shell menu των Win 95.

SWAT 2



Κύριο χαρακτηριστικών όλων των παιχνιδιών στη σχεδίαση των οποίων έχει αναμειχθεί ο Daryl Gates, πρώην διευθυντής του αστυνομικού τμήματος του Los Angeles (καμία σχέση με τον Bill), είναι ο ρεαλισμός. Τόσο το Police Quest 4 όσο και το Police Quest: SWAT ενσωμάτωναν στο gameplay τους πραγματικές αστυνομικές πρακτικές και διαδικασίες. Αυτή η σχολαστική επιμονή τους στο ρεαλισμό είχε συναρπάσει κάποιους gamers, ενώ είχε απωθήσει κάποιους άλλους.

Το ολοκαίνουριο SWAT 2 δεν δείχνει ότι θα "απαρνηθεί" αυτό το χαρακτηριστικό. Οπως και οι προκάτοχοί του, είναι επίσης ιδιαίτερα πιστό στην πραγματικότητα. Το παιχνίδι σάς βάζει αντιμέτωπους με καταστάσεις έκτακτου κινδύνου, στις οποίες καλείται να δράσει η ομάδα των SWAT, το επίλεκτο σώμα της αμερικανικής αστυνομίας. Ολες οι καταστάσεις που θα αντιμετωπίσετε απαιτούν συγκέντρωση, επιμονή και ευλαβική τήρηση συγκεκριμένων αστυνομικών διαδικασιών. Η βιασύνη και ο ενθουσιασμός δεν είναι το κλειδί της επιτυχίας στο SWAT 2. Σίγουρα δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι φτιαγμένο για επίδοξους "Rambos". Παρ' όλα αυτά, οι πολεμοχαρείς ανάμεσά σας θα ικανοποιηθούν με την πολύ μεγάλη ποικιλία όπλων και hi-tech συσκευών που θα έχουν στη διάθεσή τους, ενώ όσοι προσεγγίζουν τα πράγματα με πιο στρατηγικό τρόπο





θα απολαύσουν το πώς ξεδιπλώνονται σταδιακά επί της οθόνης οι διάφορες αποστολές. Σε σχέση με το προηγούμενο SWAT, η καινούρια έκδοση έχει διαφοροποιηθεί στον τομέα των γραφικών. Η οπτική γωνία πρώτου προσώπου έχει αντικατασταθεί από μια κλασική, τρισδιάστατη, ισομετρική άποψη, η οποία επιτρέπει την εύκολη εποπτεία του χώρου επιχειρήσεων. Κατά τα άλλα, το gameplay του παιχνιδιού αποπνέει την αίσθηση του προκατόχου του. Στο πλούσιο playable demo που θα βρείτε στο CD, θα μπορέσετε να διαπιστώσετε ιδίοις όμμασι (και χερσί) αν μια θέση στην επίλεκτη ομάδα των SWAT είναι η καριέρα που σας ταιριάζει.

EXTRAS

- Μην παραλείψετε, ακολουθώντας την αντίστοιχη επιλογή από το κεντρικό μενού του CD-ROM μας, να παρακολουθήσετε τη φωτογραφική περιήγηση που ετοιμάσαμε για εσάς στα γήπεδα του Mundial '98.
- Στην περιοχή "Penguin Adventures" των demos υπάρχουν τέσσερα παλιά, κλασικά adventures της Penguin σε πλήρη έκδοση, πραγματικά συλλεκτικά κομμάτια! Στις "Πληροφορίες" θα διαβάσετε όλα τα στοιχεία που πρέπει απαραίτητα να γνωρίζετε, από το αυθεντικό documentation των παιχνιδιών.
- ΠΡΟΣΟΧΗ: Για να τα τρέξετε κάτω από τα Windows 95, δώστε από το Start menu την επιλογή "Restart the computer in MS-DOS mode", ενώ σε όσα από τα adventures υπάρχουν .bat αρχεία προτιμήστε τα από τα αντίστοιχα .exe.
- Στον κατάλογο Updates θα βρείτε διάφορα χρήσιμα προγράμματα, που δεν θα πρέπει να λείπουν από το σύστημά σας.
- Στον κατάλογο Various\mp3 περιέχονται κάποια utilities ήχου (mp3 players, CD rippers κ.ά.), περισσότερα για τα οποία θα διαβάσετε στο "Do it Yourself" αυτού του μήνα.
- Στον κατάλογο Various\rpg περιλαμβάνεται ολόκληρο το παιχνίδι στο οποίο αναφέρεται η στήλη "Online Gaming" αυτό το μήνα.
- Στον κατάλογο Various\usrob υπάρχουν τα software upgrades για 56Kbps της US Robotics, που σας υποσχεθήκαμε στο "User Power" του προηγούμενου μήνα.
- Στον κατάλογο Emulators θα ανακαλύψετε διάφορους εξομοιωτές και προγράμματα για αυτούς. Ανατρέξτε στη στήλη "Emulators' Corner" για περισσότερες πληροφορίες
- Στον κατάλογο E3 θα βρείτε τρία από τα πιο ενδιαφέροντα rolling demos που εμφανίστηκαν στην πρόσφατη Electronic Entertainment Exposition 1998.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Bucketman III *(Killers Team)*: Ενα ελαφρώς... παρανοϊκό arcade παιχνίδι, φτιαγμένο με το Games Factory.

World League Soccer

Ενα από τα παιχνίδια που ήρθε κοντά μας, ελέω Mundial βεβαίως, είναι το World League Soccer της EIDOS Interactive. Με αυτό η εταιρία φιλοδοξεί να αποσπάσει από την EA Sports τον τίτλο της κορυφαίας στο χώρο των παιχνιδιών ποδοσφαίρου. Οπως θα διαβάσατε και τον προηγούμενο μήνα στο σχετικό αφιέρωμα του περιοδικού, διαθέτει αρκετά προσόντα ώστε να το πετύχει. Το παιχνίδι είναι πολύ κοντρολαρισμένο, διαθέτει καλά γραφικά, εξαιρετικά εφέ καιρικών συνθηκών και σκίασης, επαρκή σχολιασμό, υποστήριξη για τις γνωστότερες 3D κάρτες γραφικών, ενώ περιλαμβάνει ομάδες από όλο τον κόσμο και διαθέτει τα πιο διαφωτιστικά replays που έχουμε δει (ιδίως στην περίπτωση του offside).



Το gameplay επίσης διαφοροποιείται από τα συνηθισμένα και επιτρέπει στους παίκτες μεγάλη ελευθερία κινήσεων, στοιχείο που ταυτόχρονα σημαίνει μεγαλύτερο διάστημα εκμάθησης.

Η δυσκολία δεν έγκειται στο χειρισμό, που είναι μάλλον εύκολος και απλός, αλλά στην προσπάθεια που πρέπει να καταλάβετε για να ξεφύγετε από το στάδιο του αρχάριου.









Σίγουρα είναι δύσκολο για το ποδοσφαιράκι της EIDOS να καταφέρει να υποσκελίσει τα πολύ εντυπωσιακά FIFA 98 και World Cup 98, αλλά είναι αρκούντως διαφορετικό ώστε να κερδίσει τις προτιμήσεις όσων δεν έχουν εκτιμήσει τα ποδοσφαιράκια της EA.

Μην επαναπαύεστε όμως μόνο στα δικά μας λόγια (το κάνετε;). Φορτώστε το demo του παιχνιδιού και σχηματίστε τη δική σας γνώμη.



SOLUTIONS

- Golden Gate
- Might & Magic 6
- Myth
- Sanitarium

PATCHES

- **Diablo:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.05.
- **Sensible Soccer 98:** Patch για να λειτουργεί σωστά κάτω από τα Win 98.
- **Unreal:** Ακόμα δεν βγήκε κι αρχίσατε τα patches. Αναβαθμίστε το στην έκδοση 1.01.
- **Motorhead:** Αυτό, πάλι, πότε πρόλαβε να φτάσει στην έκδοση 1.3;
- **Overseer:** Αναβάθμιση στην έκδοση 1.02, που προσθέτει υποστήριξη για Direct 3D και εξαλείφει κάποια crashes της CD έκδοσης.
- **Quake 2:** Αναβάθμιση του παιχνιδιού στην έκδοση 3.15, που βελτιώνει την απόδοσή του σε δίκτυο και απομακρύνει τον έλεγχο για την παρουσία του CD στο drive.
- **NBA Live 98:** Διάφορα εργαλεία για να κάνετε εικαστικές παρεμβάσεις στο παιχνίδι και patches που προσθέτουν παίκτες, φωτογραφίες, γήπεδα κ.ά.

O Gates απαντά!

Τα προβλήματα με τη δικαιοσύνη που ταλανίζουν τον κολοσσό του παγκόσμιου software ανάγκασαν τον Bill Gates να πιάσει μολύβι και χαρτί (ή μάλλον πληκτρολόγιο και Word) και να απαντήσει δημόσια στις κατηγορίες. Ολα αυτά από την εφημερίδα "The Economist", η οποία είχε δημοσιοποιήσει την υπόθεση και είχε ταχθεί εμφανώς υπέρ του Αμερικανικού Υπουργείου Δικαιοσύνης. Σύμφωνα με τους ισχυρισμούς του κ. Gates, η αμερικανική βιομηχανία παραγωγής λογισμικού σε λιγότερο από δύο δεκαετίες έχει κατορθώσει να είναι η πιο "ζωντανή", "δημιουργική" και "ανταγωνιστική"



βιομηχανία στον κόσμο. Και αυτό το πέτυχε γιατί δεν υπήρχαν κυβερνητικοί κανονισμοί που θα μπορούσαν να εμποδίσουν ή να περιορίσουν τη δημιουργικότητά της. Ο Bill Gates υποστηρίζει σε αυτό το άρθρο του ότι τα Windows ευθύνονται γι' αυτήν την "άνθηση" της βιομηχανίας, καθώς το λειτουργικό αυτό σύστημα πρόσφερε κοινό και άκρως φιλικό (σ.σ.: συνήθως!) interface, πολυάριθμες εφαρμογές, καθώς και τη δυνατότητα να "τρέχει" κανείς εκατοντάδες προγράμματα από διαφορετικούς παραγωγούς. Η Microsoft, όμως, γνωρίζει και τι ακριβώς θέλουν οι καταναλωτές: "Οι καταναλωτές μάς λένε συνέχεια ότι θέλουν τα λειτουργικά συστήματα των PCs να βελτιώνονται σταθερά με νέες λειτουργίες και utilities, ούτως ώστε να μη χρειάζεται να αγοράζουν μια αλυσίδα ξεχωριστών προϊόντων που το καθένα έχει δικές του απαιτήσεις και εντολές, καθώς και κόστος" γράφει ο Bill Gates (σ.σ.: αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...). Προσπαθώντας να δικαιολογήσει την προσπάθεια της εταιρίας, ο ισχυρός άνδρας της Microsoft υποστηρίζει ότι τα Windows 98 δεν είναι δύο ξεχωριστά προγράμματα (ένα λειτουργικό και ένας browser), καθώς κατασκευάστηκαν από την αρχή με φιλοσοφία σαφώς προσανατολισμένη προς το Internet και δεν μπορούν να λειτουργήσουν ξεχωριστά. Μάλιστα, τα ίδια τα λόγια του είναι ότι ο Navigator της Netscape δουλεύει ακόμη καλύτερα σε περιβάλλον Windows 98. Τελικά, εκείνο που ενδιαφέρει τη Microsoft είναι να έχει την ελευθερία να αναπτύξει όπως θέλει το λογισμικό της και να συμπεριλάβει όποιες λειτουργίες επιθυμεί, γιατί εκείνο που την ενδιαφέρει είναι οι ανάγκες και οι προτιμήσεις των καταναλωτών. Τα συμπεράσματα δικά σας.

Βραβείο για τον "Ομηρο"



Στο πλαίσιο της Διεθνούς Εκθεσης Πληροφορικής "Multimedia, Internet and Infohighway International Market", που διοργανώθηκε στις 13-15 Μαΐου στον Καναδά με τη συμμετοχή 400 εκθετών από ολόκληρο τον κόσμο, διοργανώθηκε ο καθιερωμένος διαγωνισμός "Young Designers 98" για τα καλύτερα CD-ROMs και Web sites που προέρχονται από σχολές ή πανεπιστήμια που ασχολούνται με την Πληροφορική. Μοναδική ελληνική συμμετοχή ήταν αυτή των ΙΕΚ Ομηρος, με το έργο των σπουδαστών του "Αποκάλυψη του Ιωάννη", το οποίο κατάφερε να αποσπάσει το πρώτο βραβείο του διαγωνισμού! Αξίζει δε να σημειωθεί πως το ίδιο έργο επιδείχθηκε και στη Διεθνή Εκθεση Πληροφορικής "Infoworld" που διεξήχθη στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας, συγκεντρώνοντας τα ευμενή σχόλια πολλών, ανάμεσα στους οποίους και οι υπουργοί της κυβέρνησης που επισκέφθηκαν το περίπτερο του ΙΕΚ Ομηρος στην έκθεση.



flash

Παρέμβαση του Chomsky

Ο Noam Chomsky μπορεί να έγινε διάσημος στην ελληνική κοινωνία από την "εμφάνιση" μιας συζήτησής του στο περυσινό θέμα της έκθεσης για τις Γενικές Εξετάσεις, ωστόσο είναι παγκοσμίως γνωστός ως ένας από τους σπουδαιότερους εν ζωή διανοητές του αιώνα μας. Ο Chomsky αναφέρθηκε στη Microsoft σε συνέντευξη που παραχώρησε στο περιοδικό "Corporate Watch". Ο Αμερικανός διανοούμενος υποστηρίζει ότι το πρόβλημα δεν βρίσκεται στην προσπάθεια της Microsoft να εγκαθιδρύσει μονοπώλιο στον τομέα των επικοινωνιών, γιατί το σύστημα - ούτως ή άλλως- δεν θα της το επιτρέψει (καθώς οι άλλες εταιρίες θα χρησιμοποιήσουν όλες τις δυνάμεις τους για να αποφευχθεί ο κίνδυνος). Το ζήτημα βρίσκεται αλλού: "αν υπάρχουν τρεις μεγάλες επιχειρήσεις που ελέγχουν μια ουσιαστικά δημόσια περιουσία και δημιουργία, όπως είναι το Internet, οι τηλεπικοινωνίες κ.λπ., αυτό δεν είναι και πολύ καλύτερο από το να ασκεί τον έλεγχο μονάχα μία - ίσως να είναι μια μικρή διαφορά". Η κατάσταση αυτή είναι ένα είδος τυραννίας, αφού οι εταιρίες προσπαθούν να εμποδίσουν το κοινό από το να παίρνει αποφάσεις για τη μοίρα του, να περιορίσουν τη "δημόσια σφαίρα", να ελέγξουν την κοινή γνώμη και να βεβαιωθούν ότι οι αποφάσεις για το πώς θα διοικηθεί ο κόσμος δεν βρίσκονται στα χέρια του κοινού, αλλά στα χέρια μιας έντονα συγκεντρωτικής ιδιωτικής εξουσίας. Η Microsoft (όπως και οι άλλες εταιρίες) βασίζονται σε αυτές τις αρχές. Στόχος της Microsoft (και των άλλων μεγάλων εταιριών) είναι να ελέγξει την πρόσβαση στο Διαδίκτυο με την έννοια ότι οι άνθρωποι που "μπαίνουν" στο Internet θα καθοδηγούνται σε πράγματα που "θέλουν" να βρουν, όπως υπηρεσίες home marketing και άλλα τέτοια, τα οποία θα αυξάνουν το κέρδος της εταιρίας. Βέβαια, αν ξέρεις τι θέλεις να βρεις και έχεις αρκετές πληροφορίες και ενέργεια, θα τα καταφέρεις. Ωστόσο καταβάλλεται προσπάθεια να το κάνουν όσο πιο δύσκολο γίνεται.



Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Noam Chomsky και τα έργα του μπορείτε να επισκεφθείτε το site που διατηρεί μαζί με τους συνεργάτες του στη διεύθυνση:
http://www.zmag.org και στην
http://www.worldmedia.com/archive/index.html.



Το ζήτημα της "πειρατείας" βασανίζει το χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών εδώ και πολλά χρόνια (από τη γέννησή του, μάλλον). Οι commandos που έχουν αναλάβει την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων και των αυθεντικών προγραμμάτων, η γνωστή BSA, προέβησαν σε αρκετές ενέργειες τον τελευταίο καιρό. Το πρώτο πλήγμα καταφέρθηκε στην εταιρία Discovery Computers ΑΕΒΕ. Εναντίον της κατατέθηκε αίτηση ασφαλιστικών μέτρων, έπειτα από δοκιμαστική αγορά υπολογιστή από το κατάστημα της εταιρίας στο Μαρούσι, οπότε διαπιστώθηκε πως στο δίσκο του υπολογιστή υπήρχαν προγράμματα εταιριών-μελών της BSA χωρίς την άδεια των δικαιούχων. Εξάλλου, με αιφνίδια έρευνα στην εταιρία Στάμου Α.Ε. ανακαλύφθηκαν εγκαταστημένα unregistered προγράμματα. Τέλος, η BSA προχώρησε σε εξώδικο διακανονισμό με την εταιρία Cosmos Computers, η οποία συμφώνησε να εξαλείψει όλα τα χωρίς άδεια προγράμματα και να αποζημιώσει τα μέλη της BSA.

Αν δεν γνωρίζετε ποιοι είναι οι κ. Makaveli και TooShoort, σας πληροφορούμε ότι είναι οι δαιμόνιοι "πιτσιρικάδες"-hackers (δεκαέξι και δεκαπέντε ετών αντίστοιχα), οι οποίοι έσπασαν τους κωδικούς του Πενταγώνου και έκαναν μία από τις σπουδαιότερες ηλεκτρονικές "διαρρήξεις" τον τελευταίο καιρό. Οι κύριοι αυτοί, λοιπόν, οι οποίοι κατάφεραν να γελοιοποιήσουν το φόβητρο των απανταχού τρομοκρατών ή άλλων μη-Αμερικανών, παραδέχτηκαν την ενοχή τους, αλλά είναι σχεδόν απίθανο να φυλακιστούν. Οπως και να έχει κάτι κέρδισαν. Εγιναν διάσημοι - έστω και με τα nicknames τους.

Δικτυακή η τελευταία είδηση. Στο επίσημο Web site της Unicef διοργανώνονται κατά καιρούς πολύ καλές συζητήσεις (σε ειδικό chat room), στις οποίες μπορεί να συμμετέχει οποιοσδήποτε από όλον τον πλανήτη (φτάνει να έχει ρεύμα και υπολογιστή). Μια τέτοια συζήτηση διεξήχθη στις 11 Ιουνίου, στις 6:00 ώρα Ελλάδας, με θέμα "Ζώντας σε έναν κόσμο θρησκευτικής διαφορετικότητας". Οι λίγοι Ελληνες που βρέθηκαν εκείνη την ώρα βρήκαν (όπως συνηθίζεται!) την ευκαιρία να κάνουν... νέες γνωριμίες. Σημείο των καιρών; Ενδεικτικό της virtual επικοινωνίας που εκπληρώνει (όσο μπορεί να εκπληρώσει) τη βασανιστική ανάγκη για επικοινωνία των ημερών. Πάντως, αν θέλετε να συμμετέχετε σε κάποια από τις μελλοντικές συζητήσεις, η διεύθυνση είναι η εξής: http://www.unicef.org/voy/chat

Το 2000 θα φέρει πανικό!

Αν δεν γνωρίζετε το πρόβλημα της επόμενης χιλιετίας, με το οποίο θα βρεθούν αντιμέτωποι πολλοί υπολογιστές του πλανήτη, σας ενημερώνουμε ότι είναι πιθανό να οδηγήσει σε ενεργειακές κρίσεις, σε δυστυχήματα, ακόμη και στην αναβίωση του Ψυχρού Πολέμου και την πυρηνική σύγκρουση. Εντάξει, ίσως να υπερβάλουμε λίγο, αλλά τα προβλήματα παραμένουν ανοιχτά. Πολλοί υπολογιστές παλαιότερης τεχνολογίας ή μεγάλοι workstations, καθώς και διάφορα προγράμματα ή chips δεν αναγνωρίζουν τετραψήφια απεικόνιση της χρονολογίας, αλλά "βλέπουν" τα τελευταία δύο ψηφία. Αυτά τα συστήματα (βρίσκονται εν χρήσει σε όλον τον κόσμο, ειδικά σε εταιρίες και δημόσιους οργανισμούς) στην αλλαγή του έτους 1999 θα μηδενιστούν (αφού το 2000, σε διψήφιο είναι 00) και θα αρχίσουν να μετράνε από την αρχή με καταστροφικά αποτελέσματα. Τα περισσότερα μηχανήματα μάλλον θα κλείσουν ξαφνικά, κάτι που μπορεί να σημαίνει χάος στην οικονομία, τις εναέριες κυκλοφορίες και τη βιομηχανία, αλλά και ενεργειακή κρίση. Φανταστείτε να σταματήσει τη λειτουργία του ένας υδροηλεκτρικός σταθμός παραγωγής ηλεκτρικής ενέργειας ή το μηχανογραφικό τμήμα μιας τράπεζας (βέβαια, αν έκανε crash το σύστημα ασφαλείας δεν θα είχα και μεγάλο πρόβλημα). Μια ερευνητική επιτροπή της Αμερικανικής Γερουσίας που ασχολείται με το ζήτημα αποφάνθηκε ότι οι δέκα μεγαλύτερες ενεργειακές εταιρίες στις Η.Π.Α. δεν επιδεικνύουν και... ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την επίλυση του προβλήματος. Από τις δέκα εταιρίες μόνο δύο έχουν διορθώσει τα αυτόματα συστήματά τους, ενώ μία από αυτές δεν γνώριζε καν πόσες γραμμές κώδικα διέθετε. Τα πράγματα αγγίζουν τα όρια της επιστημονικής φαντασίας αν αναλογιστείτε ότι υπάρχει το ενδεχόμενο ένας ρωσικός υπολογιστής, αντιμετωπίζοντας το πρόβλημα, να "νομίζει" ότι δέχεται επίθεση και να εξαπολύσει πυραύλους εναντίον αμερικανικών στόχων. Μιλάμε για πυρηνικό πόλεμο! Γι' αυτό, τον τελευταίο καιρό οι Ρώσοι ειδικοί συνεργάζονται με τους Αμερικανούς συναδέλφους τους για την ανταλλαγή τεχνογνωσίας και τεχνολογίας με στόχο την έγκαιρη και κατάλληλη αντιμετώπιση του ζητήματος.

Ετοιμη η νέα Viper!

Το νέο μέλος της οικογένειας καρτών γραφικών Viper της Diamond Multimedia είναι έτοιμο να κάνει την εμφάνισή του στους υπολογιστές του κόσμου. Χρησιμοποιώντας το chip RIVA 128ZX, η Viper V330 θα προσφέρει σημαντικές επιδόσεις σε δύο και τρεις διαστάσεις, υποστηρίζοντας τις νέες δυνατότητες "ευρείας επιφάνειας εργασίας", πολλαπλών monitors και ψηφιακού video των Windows 98. Ερχόμενη με 8MB μνήμης



στην... πλάτη της είναι ιδανική για υψηλής ποιότητας τρισδιάστατες απεικονίσεις και για να "τρέχετε" τα καλύτερα παιχνίδια της εποχής σε Direct 3D και OpenGL. Η Viper V330 είναι ικανή να αποδώσει αναλύσεις 1.600x1.200 σε 32-bit πραγματικά χρώματα και 1.920x1.200 σε 16-bit high color. Το RAMDAC που βρίσκεται "on-board" έχει ταχύτητα 250MHz και εγγυάται ανεπηρέαστα refrash rates, χωρίς καθυστερήσεις και "κολλήματα", ενώ όλες οι λειτουργίες των 3D καρτών όχι μόνο θα υποστηρίζονται, αλλά θα είναι και σαφώς βελτιωμένες. Η νέα κάρτα θα συνοδεύεται από ένα δυναμικό πακέτο λογισμικού, το οποίο θα περιλαμβάνει: την πλήρη έκδοση του πολύ καλού Moto Racer της Electronic Arts, την τελευταία έκδοση του Microsoft's Internet Explorer, τον Acrobat Reader της Adobe και τα Diamond's InControl Tools της εταιρίας, καθώς και μια πλειάδα άλλων προγραμμάτων και εφαρμογών για την επεξεργασία εικόνων, φωτογραφιών και videos. Η τιμή της Viper V330 θα προσεγγίζει τις 40.000 χιλιάδες δραχμές.



Internet και λογοκρισία

Το θέμα της άναρχης και ανέλεγκτης δομής του παγκόσμιου Διαδικτύου επανέρχεται συχνά στην επικαιρότητα. Πριν από λίγο καιρό Ελληνίδες "καλλονές" διαμαρτύρονταν εκ τηλεοπτικού βήματος για την παράνομη έκθεση φωτογραφιών τους σε κάποια Web σελίδα. Στις αρχές του Ιουνίου, μια μητέρα υπέβαλε μήνυση κατά της δημοτικής βιβλιοθήκης στο Livermore της Καλιφόρνια, επειδή η εν λόγω βιβλιοθήκη δεν χρησιμοποιούσε κατάλληλο λογισμικό για το "φιλτράρισμα" του Internet στα τερματικά που παρείχαν πρόσβαση σε αυτό. Αποτέλεσμα αυτής της έλλειψης ελέγχου ήταν ο γιός της συγκεκριμένης κυρίας (ο οποίος τυχαίνει να



είναι δώδεκα ετών) να κατεβάσει από το Δίκτυο μια ποσότητα πορνογραφικού υλικού, να την περάσει σε μια δισκέτα και να την εκτυπώσει, επιδεικνύοντας το άρτι αποκτηθέν υλικό (όχι, δεν ξέρουμε σε ποια διεύθυνση το βρήκε!). Η βιβλιοθήκη ασχολήθηκε με το ζήτημα της επιλεκτικής "λογοκρισίας" του Δικτύου τον Φεβρουάριο του 1997 και αποφάσισε να μην προχωρήσει σε αυτήν τη





διαδικασία. Οπως δήλωσε η Susan Gallinger (η διευθύντρια της βιβλιοθήκης), μια τέτοιου είδους ενέργεια θα ερχόταν σε αντίθεση με τη γενικότερη φιλοσοφία της βιβλιοθήκης. Η βιβλιοθήκη δεν μπορεί να καθορίσει τι μπορούν να δουν οι άνθρωποι και τι όχι. Οπως δεν το κάνει αυτό στα βιβλία και τις κασέτες, έτσι δεν πρόκειται να το πράξει και για κανένα άλλο μέσο. Εξάλλου, είναι ευθύνη των γονιών να ξέρουν τι βλέπουν τα παιδιά τους. Εμείς θα προσθέσουμε ότι οποιοσδήποτε έλεγχος από τις βιβλιοθήκες (ο καθένας έχει πρόσβαση στο Internet, χωρίς να ανήκει στους προνομιούχους κατόχους υπολογιστή) μπορεί να αποβεί εξαιρετικά επικίνδυνος. Ολη η μαγεία και η αξία του Internet βρίσκεται σε αυτήν ακριβώς την άναρχη δομή του, η οποία αφήνει όλες τις φωνές να ακουστούν και δεν αποκλείει καμία άποψη, δίνοντας το λόγο ακόμη και σε ανθρώπους ή ομάδες που κανονικά δεν διαθέτουν πρόσβαση στα συμβατικά ΜΜΕ. Η λογοκρισία μπορεί να ξεφύγει από την απλή προστασία των ανηλίκων και να εξελιχθεί σε "προστασία" των "καταστημένων ηθών" ή της "άμεμπτης ηθικής" ή άλλων τέτοιων χαριτωμένων...

Διαγωνισμός Ultimate Race Pro

Για μια ακόμα φορά δεν προλαβαίναμε να ανοίγουμε τα γράμματα με τις συμμετοχές σας στο διαγωνισμό του περιοδικού, ο οποίος, στο τεύχος Μαΐου, αφορούσε στο γνωστό racing game Ultimate Race Pro. Ας δούμε τους νικητές και τους επιλαχόντες.

ΝΙΚΗΤΕΣ

1. Πάλλας Στέφανος, Ιωάννινα
2. Σκουρίδης Πασχάλης, Λαγκαδάς-Θεσσαλονίκη
3. Μεσαρχάκης Νίκος, Χανιά
4. Κωτσιάκης Νίκος, Αθήνα
5. Καραμπάτσης Δημήτρης, Νέα Ερυθραία
6. Κατσάρας Αγης, Αθήνα
7. Νικολινάκος Κυριάκος, Αργυρούπολη
8. Ευφραιμίδης Χάρης, Καλλίπολη-Πειραιάς
9. Μανωλάτος Γιάννης, Παγκράτι
10. Κρητικός Αναστάσιος, Αγιοι Ανάργυροι

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1. Μακανδράκης Νίκος, Νέα Χώρα Χανίων
2. Χαρμάνης Σπύρος, Βόλος
3. Δημητρίου Καρυοφύλλης, Λαγκαδάς-Θεσσαλονίκη
4. Γιαννάκης Παναγιώτης, Σπάτα
5. Μεταξάς Αγγελος, Περιστέρι
6. Μουταφίδης Κορνήλιος, Αιγάλεω
7. Λαϊνάς Δημήτριος, Χαϊδάρι
8. Σταθόπουλος Παντελής, Αθήνα



9. Ξένος Αντώνιος-Αλέξανδρος, Μαρούσι
10. Μπαρτζώκας Αριστείδης, Νέα Κυψέλη

Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής:

1. Η εταιρία που ανέπτυξε τον κώδικα του Ultimate Race Pro είναι η Kalisto.

2. Ναι, υπάρχει εναλλαγή ημέρας και νύχτας στο παιχνίδι.

3. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε 16 διαφορετικά αυτοκίνητα.

Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 22 Ιουλίου. Στους νικητές από την επαρχία τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν έχει παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.



Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους με έπαθλο δέκα αντίτυπα του περίφημου Unreal.

Truster: Sorry, but...

Στην ειδησεογραφία του προηγούμενου τεύχους σάς είχαμε υποσχεθεί ένα review του Truster. Δυστυχώς, όμως, τα καταστήματα Multirama-Γερμανός, που έχουν την αποκλειστική διάθεση του προϊόντος στην Ελλάδα, δεν θέλησαν να μας δώσουν ένα αντίτυπό του για παρουσίαση, ενώ, όταν καταφέραμε να βρούμε τον τίτλο από ένα "αδελφό" περιοδικό, τα Multirama δεν κατέστη δυνατό να μας δώσουν κάποια serial numbers για να μπορέσουμε να τον εγκαταστήσουμε σε δικό μας υπολογιστή (το Truster περιέχει serial numbers που επιτρέπουν την εγκατάστασή του μόνο σε ένα PC) και μας παρέπεμψαν σε ένα τηλέφωνο της κατασκευάστριας εταιρίας στο... Ισραήλ! Καλό θα είναι, συνεπώς, όσοι σκέφτεστε να αγοράσετε το Truster να βεβαιωθείτε πως θα μπορέσετε να έχετε service, αν τυχόν το χρειαστείτε, εν... Ελλάδι, διαφορετικά δεν αποκλείεται να πληρώσετε άλλη μια φορά την αξία του τίτλου σε υπεραστικά τηλεφωνήματα στο Ισραήλ!


QUIZ & FUN
ο πιο master ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΕ & ΚΕΡΔΙΣΤΕ
Τον Σεπτέμβριο η κλήρωση των δώρων στο Virgin MEGASTORE του Village Centre
by PC master CD-ROM
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
CONVERSE
SUPER ΔΩΡΑ 3.000.000
Virgin
Χορηγός χώρου εκδήλωσης: MEGASTORE
Δωροθέτες: EverTech S.A. Αφοί Χατζημιχάλη Α.Ε. Θ.Ε. ΑΘΑΝΑΣΟΠΟΥΛΟΣ Α.Β.Ε.Ε.

ΑΠΟΔΕΙΞΤΕ ΠΟΣΟ ΦΑΝΑΤΙΚΟΙ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PCmaster CD-ROM ΑΔΕΣ ΕΙΣΤΕ

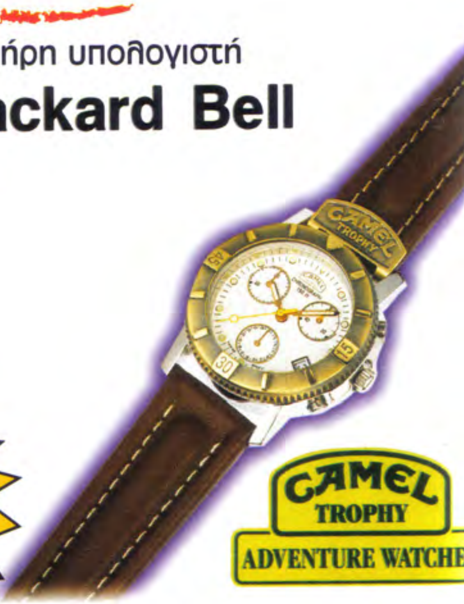
ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΔΩΡΑ



1ος Νικητής

1 πλήρη υπολογιστή

Packard Bell



CAMEL TROPHY ADVENTURE WATCHES

Τον Σεπτέμβριο η κλήρωση των δώρων στο Virgin MEGASTORE του Village Centre



2ος-12ος Νικητή

11 ρολόγια Chrono 33

13ος-62ος Νικητής

50 πλήρεις καλοκαιρινές αθλητικές εμφανίσεις

CONVERSE ALL STAR Chuck Taylor

SPALDING



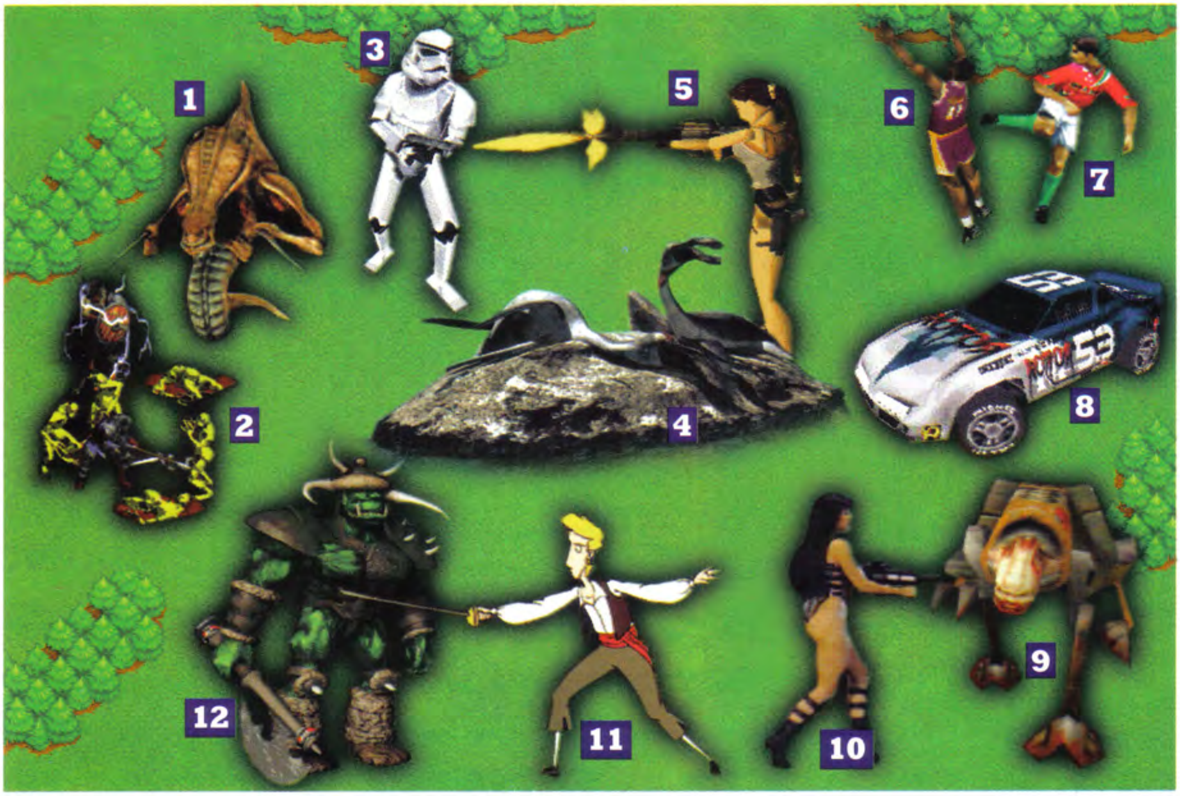
63ος-67ος Νικητής

5 σακίδια με δώρα έκπληξη

virgin atlantic Virgin

το ΔΩΔΕΚΑΘΕΟ των ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Στην εικόνα που ακολουθεί κρύβονται οι πρωταγωνιστές δώδεκα παιχνιδιών. Τα σημεία όπου βρίσκονται είναι σημειωμένα με αριθμούς από το 1 έως το 12. Αυτό που ζητάμε από εσάς είναι να μας πείτε από ποιο παιχνίδι προέρχεται κάθε πρωταγωνιστής.



Δίπλα στην ονομασία του παιχνιδιού σημειώστε τον αριθμό του πρωταγωνιστή στον οποίο πιστεύετε ότι αντιστοιχεί.

- ☐ Diablo
- ☐ Jedi Knight
- ☐ Monkey Island 3
- ☐ World Cup 98
- ☐ NBA 98
- ☐ Quake 2
- ☐ Ultimate Race Pro
- ☐ Riana Rouge
- ☐ Riven
- ☐ Starcraft
- ☐ Tomb Raider 2
- ☐ Warcraft 2

ΔΙΑΣΗΜΟΤΗΤΕΣ 7 ΑΣΤΕΡΩΝ

Οι διασημότητες δεν υπάρχουν μονάχα στο σινεμά, την τηλεόραση και την πολιτική. Εδώ και αρκετό καιρό έχουν εισβάλει και στους υπολογιστές μας. Επτά από αυτές απεικονίζονται εδώ σημειωμένες με έναν αριθμό. Αυτό που θέλουμε από εσάς είναι να αντιστοιχίσετε καθέναν από τους αριθμούς στα σωστά, κατά την άποψή σας, ονόματα.















- ☐ Lara Croft
- ☐ Larry Laffer
- ☐ Le Chuck
- ☐ Riana Rouge
- ☐ Sub Zero
- ☐ Tex Murphy
- ☐ Darth Vader

το ΠΑΙΧΝΙΔΙ των 3 ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ

Επειδή το παιχνίδι "των δέκα ερωτήσεων" θα ήταν βαρετό, περιορίσαμε το δικό μας σε μόλις τρεις. Αυτή είναι η τελευταία δοκιμασία. Σημειώστε με Χ τη σωστή απάντηση και μπορεί να κερδίσετε. Αν όχι, μπορεί και να χάσετε!

1. Πότε κυκλοφόρησε το πρώτο τεύχος του "PC Master";

- ☐ 1974
- ☐ 1989
- ☐ 1990
- ☐ 1997

2. Ποιος από τους παρακάτω κυρίους ΔΕΝ ανήκει στη συντακτική ομάδα του PC Master (τουλάχιστον προς το παρόν);

- ☐ Βαγγέλης Κράτσας
- ☐ Ανδρέας Τσουρινάκης
- ☐ Κυριακούλης Μαυρομιχάλης
- ☐ Σπύρος Παράσχης

3. Πού βρίσκονται τα γραφεία του καλύτερου περιοδικού για PC games;

- ☐ Πέρα στους πέρα κάμπους
- ☐ Στη Λ. Συγγρού
- ☐ Εις το βουνό ψηλά εκεί
- ☐ Μα ποιο είναι το καλύτερο περιοδικό για PC games;

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός ξεκινά στο τεύχος Ιουνίου και διαρκεί μέχρι τις 31 Αυγούστου 1998. Δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής, τα οποία θα φέρουν σφραγίδα ταχυδρομείου όχι μεταγενέστερη της Δευτέρας, 31 Αυγούστου 1998, και εφόσον αναγράφονται σε αυτά τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος σε κλήρωση, η οποία θα διεξαχθεί σε ειδική εκδήλωση που θα διοργανωθεί τον Σεπτέμβριο. Η ακριβής ημερομηνία και ο τόπος διεξαγωγής της θα ανακοινωθούν στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Τα ονόματα των νικητών θα ανακοινωθούν στο τεύχος Οκτωβρίου. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους στην εκδήλωση, ενώ σε περίπτωση που δεν μπορέσουν να παρευρεθούν σε αυτήν, θα έχουν τη δυνατότητα να τα παραλάβουν από τα γραφεία του περιοδικού, επιδεικνύοντας την αστυνομική ταυτότητά τους ή το διαβατήριό τους, έως το αργότερο είκοσι μέρες μετά την εκδήλωση. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από αυτούς που θα έχουν κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε **ΟΛΟΚΛΗΡΗ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ** στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "QUIZ & FUN".

ΕΠΩΝΥΜΟ: .... ΟΝΟΜΑ: ....

ΟΝΟΜΑ ΠΑΤΕΡΑ: .... ΟΝΟΜΑ ΜΗΤΕΡΑΣ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΗΛ.: ....

ΑΡ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ: .... ή ΑΡ. ΔΙΑΒΑΤΗΡΙΟΥ: ....

Magic: The Gathering

Το Magic είναι ένα παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες - κάρτες, δηλαδή, διαφορετικής σπανιότητας και περιορισμένων αντιτύπων. Αποτέλεσε το πρώτο σε αυτή την κατηγορία των παιχνιδιών, έχει γνωρίσει τεράστια διάδοση σε όλες τις χώρες του κόσμου, έχει μεταφραστεί σε εννέα γλώσσες και έχει σημειώσει πωλήσεις που ξεπερνούν τα 2,5 δισ. κάρτες. Αυτοί και μόνο οι αριθμοί δίνουν μία αίσθηση του μεγέθους της εξάπλωσης του παιχνιδιού που παίζεται από άνω των 100.000 οργανωμένους παίκτες σε όλο τον κόσμο και από εκατομμύρια άλλους.



Το Portal II, ή New Age όπως λέγεται, έρχεται για να εισαγάγει με εύκολο και γρήγορο τρόπο τον νέο παίκτη στον κόσμο του Magic. Καθώς οι κανόνες του είναι απλοποιημένοι, του επιτρέπει να ασχοληθεί με τη στρατηγική και όχι με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε κάρτας και των κατηγοριών στις οποίες μπορεί να ανήκει. Ετσι ο καθένας μπορεί μέσα σε πέντε λεπτά να πάρει στα χέρια του το πρώτο πακετάκι καρτών και να προσπαθήσει να δει γιατί οι συνδυασμοί των καρτών και η χρήση τους έχουν τόσο ενδιαφέρον.

Στην Ελλάδα κυκλοφορεί για πρώτη φορά το Portal II με ελληνικές οδηγίες και κανόνες. Οι κάρτες παραμένουν στα αγγλικά, αλλά το κείμενό τους είναι ελάχιστο και πολύ κατανοητό. Στα καταστήματα ΚΑΪΣΣΑ γίνονται συνέχεια παιχνίδια Magic για νέους παίκτες, έτσι ώστε όποιος θέλει να μάθει γι' αυτό να μην έχει καμία δυσκολία. Και πού ξέρει, μπορεί του χρόνου να ταξιδεύει αυτός στο πανευρωπαϊκό πρωτάθλημα!

Στο πλαίσιο του Magic διεξάγονται τουρνουά, αγώνες επίδειξης, αγώνες καταστημάτων, πανευρωπαϊκά και παγκόσμια πρωταθλήματα, ακόμα και επαγγελματικά τουρνουά με έπαθλα $150.000! Ωστόσο, το Magic παραμένει ένα παιχνίδι που μπορεί κάποιος να παίξει με δύο τράπουλες, λίγο μυαλό και έναν φίλο. Αυτό είναι το μυστικό του, αυτό είναι το μεγάλο όπλο του: Η διασκέδαση που προσφέρει μέσα από τη σκέψη και το παιχνίδι.

Τον Σεπτέμβρη, το "PC Master" θα αναλάβει να σας "μυήσει" σε όλα όσα χρειάζεστε για να μπείτε και εσείς στο θαυμαστό κόσμο του Portal, με μία μεγάλη προσφορά. Θα μας επιτρέψετε να μη σας πούμε περισσότερα, ώστε να μη χαλάσουμε την έκπληξη. Ομως, να είστε σίγουροι για ένα πράγμα: Το επόμενο τεύχος του περιοδικού μας θα είναι πιο παχύ από το συνηθισμένο!

Ασύρματο "συνολάκι" από τη Logitech

Οπως ανακοίνωσε η αντιπρόσωπος εταιρία Ιντεάλ Ηλεκτρονική, διατίθενται πλέον και στη χώρα μας τα ασύρματα πληκτρολόγια και mouses της Logitech, γνωστά με την ονομασία "Cordless Desktop". Τα Cordless Keyboard και Cordless MouseMan Pro, από τα οποία αποτελείται το πακέτο, επικοινωνούν με τη βασική μονάδα του υπολογιστή μέσω ενός κοινού δέκτη RF, χωρίς να χρειάζονται καλωδίωση, ενώ ταυτόχρονα προσφέρουν δυνατότητα λειτουργίας τόσο του πληκτρολογίου όσο και του mouse σε αποστάσεις μέχρι και δύο μέτρα, χωρίς να είναι αναγκαία η οπτική επαφή! Ας δούμε, όμως, εν συντομία τα χαρακτηριστικά των επιμέρους συσκευών. Το πληκτρολόγιο, λοιπόν, διαθέτει -μεταξύ άλλων- ένα πλήκτρο εφαρμογών Windows 95, δύο ειδικά πλήκτρα για τα Windows, καθώς και αποσπώμενη βάση στήριξης των καρπών, ενώ το Cordless MouseMan Pro φέρει ένα ειδικό πλήκτρο στο ύψος του αντίχειρα, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για scrolling στις διάφορες εφαρμογές των Windows 95 και Windows NT 4.0, καθώς και για scrolling και zooming στο Office 97.

Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στον Ομιλο Ιντεάλ, Λ. Συγγρού 190, Καλλιθέα, τηλ.: 9578800-5 (http://www.idealnet.net).



Νέος επεξεργαστής Celeron από την Intel

Η Intel Corporation παρουσίασε το νέο επεξεργαστή της ονόματι Celeron στα 300MHz, ο οποίος προορίζεται για το μέσο χρήστη προσφέροντας έως και 35% μεγαλύτερη απόδοση από τους Pentium MMX. Ο Celeron 300MHz βασίζεται στην αρχιτεκτονική P6, όπως και οι επεξεργαστές Pentium II, και υποστηρίζεται από το Intel 440EX AGPset, το οποίο υποστηρίζει έως 256MB μνήμη και μπορεί να προσαρμοστεί σε πολλές motherboards προοριζόμενες για υπολογιστές μέσης καθημερινής χρήσης. Σε ποσότητες 1.000 μονάδων, ο Intel Celeron 300MHz κοστίζει 159 δολάρια, ενώ ο προηγούμενος Celeron 266MHz έχει αντίστοιχα κόστος 106 δολάρια.

Η έκθεση που κάνει τον HOME USER πρωταγωνιστή



- Personal Computers
- Computer Games
- Console Games
- Internet
- Multimedia
- Virtual Reality
- Κάρτες Γραφικών & Ηχου
- Printers, Monitors
- Software
- Αναλώσιμα
- Περιοδικά
- Βιβλία

***Ακόμη**: GRAND PRIX III & πολλά happenings!*

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ

EXPO TRADE SHOWS

Με τη συνεργασία των περιοδικών:

COMPUTER · PCmaster · PIXEL Next Generation · Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Quake III: Μόνο multiplayer;

Οπως ανακοίνωσε ο John Carmack, εκ των δημιουργών του Quake, το τρίτο μέρος της δημοφιλούς σειράς θα είναι ένα multiplayer-only παιχνίδι και θα φέρει τον διόλου παράξενο τίτλο Quake Arena. Το παιχνίδι θα είναι σαφώς επηρεασμένο από το στιλ των deathmatches, ενώ η δυνατότητα για παιχνίδι ενός παίκτη θα περιορίζεται στην "αντιμετώπιση" εχθρικών bots, σε μια κλίμακα αυξανόμενης δυσκολίας. Ο Carmack περιέγραψε την απόφαση των προγραμματιστών να αλλάξουν προσανατολισμό με τα εξής λόγια: "Υπάρχουν πολλές θαυμάσιες εμπειρίες που μπορεί κανείς να αποκομίσει από ένα single-player παιχνίδι πρώτου προσώπου, αλλά επιλέγουμε να τις αφήσουμε πίσω για να δώσουμε στους εαυτούς μας έναν ξεκάθαρο προσανατολισμό, ο οποίος θα μας επιτρέψει να κάνουμε σημαντική πρόοδο στη multiplayer εμπειρία". Η πιο σπουδαία απόφαση που πρέπει να λάβουν τα μέλη της προγραμματιστικής ομάδας του Quake III έχει να κάνει με την τεχνολογία γραφικών που θα επιλέξουν και την ταχύτητα του παιχνιδιού. Ο Carmack είναι κατηγορηματικός: "Ενα multiplayer επίπεδο πρέπει να κάνει καλή εντύπωση, αφού όμως έχεις δει τα ίδια πράγματα εκατό φορές, η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι πιο σπουδαία. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν πολλές νέες τεχνολογίες γραφικών, τις οποίες δεν θα επιδιώξω να χρησιμοποιήσω, επειδή δεν είναι κατάλληλες για τον τύπο του παιχνιδιού που ετοιμάζουμε". Πρόκειται για μία ενδεικτική είδηση της σημασίας που αποδίδουν οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών στο Δίκτυο, το οποίο φαίνεται ότι σε λίγα χρόνια θα έχει γίνει "must" (κάτι σαν τις 3D κάρτες γραφικών).





Expansion Set για το Starcraft





Και το όνομα αυτού: Brood Wars. Οσοι πλησιάζετε στην ολοκλήρωση του διαδόχου του Warcraft 2 μην απογοητεύεστε. Το official expansion είναι γεγονός. Η Blizzard ετοιμάζει ήδη το add-on, το οποίο υπόσχεται σημαντικά νέα στοιχεία. Δύο νέοι τύποι μονάδων για κάθε στρατόπεδο θα βελτιώσουν σημαντικά τις επιδόσεις του στρατού σας. Οι Terrans μπορούν να "εκπαιδεύσουν" έναν Medic, ο οποίος θα θεραπεύει τις μονάδες του πεζικού σας στο πεδίο της μάχης, καθώς και μια μονάδα πυροβολικού, η οποία θα μπορεί να κατασκευάσει μόνη της τα πυρομαχικά της και να αναπτύξει εκπληκτικές ταχύτητες. Από την άλλη, οι Protoss μπορούν να "εκπαιδεύσουν" τους Dark Templar, εξαιρετικούς πολεμιστές (έκαναν μια σύντομη εμφάνιση στο παιχνίδι), αλλά και να κατασκευάσουν ένα νέο ιπτάμενο όχημα, ονόματι Corsair, το οποίο έχει τη δυνατότητα να εξαπολύει ένα ενεργειακό πεδίο που απενεργοποιεί τις επιθέσεις των αντιπάλων (κάτι σαν ασπίδα δηλαδή). Τέλος, οι σχετικά λίγες πληροφορίες που έχουμε για το στρατόπεδο των Zerg κάνουν λόγο για τη δυνατότητα παραγωγής Lurkers, οι οποίοι είναι πλάσματα που μοιάζουν με αράχνες και μπορούν να επιτίθενται και να βρίσκονται



ADVENTURE UPDATE

Εχω υποστηρίξει επανειλημμένα από τις στήλες του περιοδικού ότι το Riven, κατά την εκτίμησή μου, είναι το κορυφαίο graphic adventure των τελευταίων χρόνων. Μάλιστα, στο τεύχος του Δεκεμβρίου το ψήφισα ως το καλύτερο adventure της χρονιάς που πέρασε. Από την άλλη, ο ξένος ειδικός Τύπος, σχεδόν στο σύνολό του, το "έθαψε" με διάφορα σχόλια, το δε αμερικανικό "PC Games" του έβαλε μόλις 40%!!!

Θα αναρωτηθείτε γιατί αυτή η εισαγωγή. Για τρεις λόγους: Πρώτον, διότι γράφοντας τη λύση του Riven για την ειδική έκδοση του "PC Games", πράγματι το απόλαυσα - ίσως αυτός είναι ο λόγος που η λύση έφθασε τα 100K κείμενο. Δεύτερον, διότι στη φετινή σύνοδό τους οι μεγάλες αμερικανικές εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών (εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας, όπως τους αρέσει να αυτοαποκαλούνται, ή SPA, όπως είναι ευρύτερα γνωστή η ένωσή τους) ψήφισαν -όπως κάθε χρόνο- τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς. Ε, λοιπόν, ψήφισαν ως καλύτερο game -και adventure φυσικά- το Riven! Σίγουρα κάτι περισσότερο θα ξέρουν, αλλά ποιος τους ρωτά... Ωστόσο, την απόφαση αυτή της SPA ένα από τα γνωστά ξένα περιοδικά σχολίασε πολύ ειρωνικά. Το δικό μου σχόλιο; Καιρός να κάνουν την αυτοκριτική τους, αντί να συνεχίζουν να το παίζουν "ερήμην θεοί"... Τρίτον, σαν να μην έφθαναν τα παραπάνω, διότι ήρθε η χαριστική βολή με την τελευταία έκθεση E3. Εκεί σε ένα ειδικό forum, οι υπεύθυνοι των εξής ηλεκτρονικών περιοδικών/sites στο Internet: GamePen, Arcadium, ORG, Computer & Net Player, Game Demo Depot, Game Revolution, Gameslice, PC Games Magazine, PCM&E και Game Briefs, ψήφισαν τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς που πέρασε, θεωρώντας ως έτος το διάστημα ανάμεσα στην περυσινή και τη φετινή E3. Ε, λοιπόν, ψήφισαν σχεδόν ομόφωνα ως καλύτερο adventure το Riven, ενώ ακολούθησαν τα Blade Runner και Curse of Monkey Island.



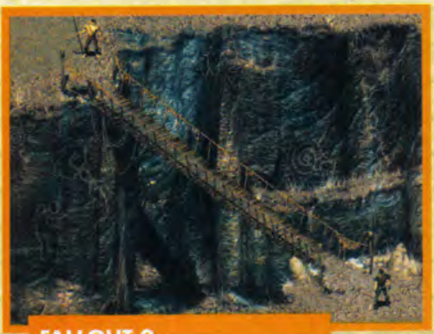
BALDUR'S GATE

Δικαίωση; Πείτε το όπως θέλετε. Τίποτα δεν πρόκειται να αλλάξει το γεγονός ότι το Riven είναι ό,τι πιο κορυφαίο έχει να επιδείξει ο χώρος στον τομέα των γραφικών, του ήχου και της δράσης. Με άλλα λόγια, το παιχνίδι απλώς δεν έχει προηγούμενο...
Για να έχετε δε μία πιο ολοκληρωμένη εικόνα των adventure και role playing games, σημειώνω ότι η SPA ψήφισε ως καλύτερο RPG το Fallout, ενώ στο προαναφερθέν ειδικό forum των υπευθύνων των διάφορων ηλεκτρονικών περιοδικών/sites ψηφίστηκε το Might & Magic 6, με δεύτερο το Lands of Lore 2.

Συνεχίζουμε με μία μάλλον δυσάρεστη είδηση. Τα δύο αδέλφια Robyn και Rand Myller, που δημιούργησαν την Cyan το 1988 και μας έδωσαν τα Myst και Riven, χώρισαν. Ο Robyn, ο μεγαλύτερος, αποχώρησε για να φτιάξει την εταιρία Land of Point, αντικείμενο της οποίας θα είναι η ανάπτυξη και παραγωγή κινηματογραφικών ταινιών!!! Σημειώστε ότι έχει ήδη δύο ταινίες στα σκαριά, καμία όμως δεν έχει σχέση με τους κόσμους των Myst και Riven.

Τελειώνοντας το θέμα αυτό, επισημαίνω ότι τα Myst και Riven εξακολουθούν να είναι τα πρώτα σε πωλήσεις παιχνίδια σε όλο τον κόσμο. Συγκεκριμένα, το Riven έχει πουλήσει περίπου 1.500.000 αντίτυπα, ενώ το φαινόμενο του Myst εξακολουθεί να απασχολεί τους ειδικούς - δηλαδή πώς και γιατί είναι πρώτο σε πωλήσεις πέντε χρόνια τώρα, κάνοντας τα δύο αδέλφια δισεκατομμυριούχους.

Ας περάσουμε, όμως, στα επίσημα βραβεία της E3. Είκοσι επτά συντάκτες που αντιπροσώπευαν είκοσι δύο από τα κορυφαία ειδικά περιοδικά του χώρου διαλέχθηκαν και σχημάτισαν την επίσημη επιτροπή βραβείων της E3. Σημειωτέον ότι τα βραβεία αφορούν ΜΟΝΟ στα παιχνίδια που παρουσιάζονται σε αυτήν. Καλύτερο adventure αναδείχθηκε το Grim Fandango της LucasArts. Συνυποψήφια για την πρώτη θέση ήταν τα Drakan των Psygnosis/Surreal Software, Gabriel Knight 3 της Sierra, Jurassic Park Trespasser της DreamWarks και Zelda: Ocarina of Time της Nintendo(!!!).



FALLOUT 2

Καλύτερο RPG ψηφίστηκε το Baldur's Gate των Interplay/Bioware, ενώ συνυποψήφια ήταν τα Anachronox των Eidos/Ion Storm, το Diablo 2 της Blizzard, το Fallout 2 της Interplay και το Ultima: Ascension της Origin. Ειδικά για τα RPGs, το δικό μου σχόλιο είναι ότι πρόκειται για πέντε ΚΥΡΙΟΛΕΚΤΙΚΑ κορυφαία παιχνίδια, από τα καλύτερα που έχουν βγει ποτέ. Οι φίλοι του είδους ετοιμαστείτε ίσως για τον πιο "καυτό" χειμώνα στην ιστορία των RPGs.

Το adventure που όντως έχει ξεχωρίσει αυτό τον καιρό στην Αμερική και που, δυστυχώς, στην Ελλάδα δεν έχει έρθει ακόμη (μην ξε-

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ενα από τα καλύτερα gaming sites στο Δίκτυο, το οποίο ήταν μια ανεξάντλητη πηγή πληροφοριών, έγκυρων και έγκαιρων, διέκοψε τη λειτουργία του ή καλύτερα συγχωνεύτηκε με ένα πιο "επαγγελματικό". Ο λόγος για τα PsychoNews, ένα ερασιτεχνικό site δημιουργημένο από τον Lorien, το οποίο περιείχε πληθώρα πληροφοριών από το χώρο των computer games. Η δουλειά που είχε κάνει ο Lorien και οι συνεργάτες του ήταν σπουδαία, καθώς τα updates ήταν πολύ συχνά και οι πληροφορίες πλούσιες. Η αποχώρησή τους από τη δικτυακή κοινότητα επήλθε ως αποτέλεσμα της μη αναγνώρισης της δουλειάς τους, κάτι που τους οδήγησε στο συμπέρασμα ότι απλά έχαναν το χρόνο τους. Το site "συγχωνεύτηκε" με το Gamers Alliance στη διεύθυνση: http://www.gagames.com.

Η παλιά διεύθυνση του site είναι η http://209.39.134.3/, όπου τώρα μπορείτε να βρείτε μια "αποχαιρετιστήρια" επιστολή από τον Lorien, ο οποίος ευχαριστεί όσους τον βοήθησαν και αναφέρεται με σχετική πικρία στα κυκλώματα της παγκόσμιας βιομηχανίας παιχνιδιών. Οπως λέει ο Lorien υπάρχουν τρεις τρόποι για να συλλέξεις πληροφορίες: από τους αναγνώστες του site, από άλλα gaming sites και από τις εταιρίες παραγωγής. Για τις δύο πρώτες κατηγορίες τα σχόλιά του είναι άκρως τιμητικά, καθώς υποστηρίζει ότι τα ενθαρρυντικά μηνύματα και οι πληροφορίες που έστελναν οι "επισκέπτες" του PsychoNews ήταν άπειρα, ενώ πολλά gaming sites είχαν links για το site του, δίνοντας παράλληλα και περισσότερες πληροφορίες.

Εκεί, όμως, που οι συντελεστές του PsychoNews αναφέρονται με δυσαρέσκεια είναι στις γνωστές εταιρίες. Αν και δεν μπορούν να πουν λεπτομέρειες και να αναφερθούν συγκεκριμένα, καθώς θα συνεχίσουν να εργάζονται στο χώρο των on-line περιοδικών για computer games, ο Lorien και οι συνεργάτες του εύχονται οι υπεύθυνοι των δημόσιων σχέσεων αυτών των εταιριών να μάθουν κάποτε να φέρονται στους ανθρώπους με σεβασμό, να είναι έντιμοι και να παρέχουν σωστές υπηρεσίες (μια ευχή που κι εμείς δεν θα διστάζαμε να κάνουμε, για τον ελληνικό χώρο της Πληροφορικής). Κι αυτό γιατί ένα gaming site (όπως και ένα έντυπο, εδώ που τα λέμε) "ζει" από τις πληροφορίες που παίρνει από τις εταιρίες, από τα παιχνίδια και τα demos που του στέλνουν για reviews και φυσικά από τις διαφημιστικές καταχωρίσεις που ενσωματώνουν. Από αυτό τον κόλαφο οι άνθρωποι του PsychoNews εξαιρούν το τμήμα δημόσιων σχέσεων της Sierra, δίνοντας τα συγχαρητήριά τους.

Μια ακόμη σπουδαία είδηση αναφέρεται στο χώρο των 3D παιχνιδιών και συγκεκριμένα στον "πατέρα" τους, το Duke Nukem. Η πολυαναμενόμενη και πολυθρύλητη (φτάνει καταλάβαμε!) συνέχεια του κορυφαίου για πολλούς 3D shooter όλων των εποχών θα χρησιμοποιεί την τεχνολογία του Unreal. Η επιλογή αυτή δεν θα καθυστερήσει σημαντικά το παιχνίδι, το οποίο όμως θα διαφέρει από το preview που παρουσιάστηκε στην έκθεση E3 (φυσικά, προς το καλύτερο). Το Duke Nukem Forever αναμένεται να κυκλοφορήσει το 1999 και οι δυνατότητες για multiplayer παιχνίδι μέσω Internet θα είναι ιδιαίτερα ενισχυμένες, με μικρότερες απαιτήσεις από το Unreal.

εκτός του οπτικού πεδίου του αντιπάλου. Εκτός από τις τρεις ολοκληρωμένες campaigns και τους περισσότερους από εκατό multiplayer χάρτες, το Brood Wars θα περιέχει και νέα τερέν, τα οποία σας μεταφέρουν σε τοπία βγαλμένα από τον πλανήτη Αρη και από τις παγωμένες θάλασσες της Ανταρκτικής. Ενα από τα add-on που αναμένουμε με αγωνία!

Πόλεμος και Εμπόριο

Θυμάστε το Defender of the Crown; Ισως οι απόγονοί του να είναι το Seven Kingdoms και το Age of Empires (ίσως λέμε, μην το πάρετε και τοις μετρητοίς!). Ακολουθώντας το δρόμο που χάραξαν τα δύο αυτά παιχνίδια, η εταιρία TopWare προτείνει τη δική της εκδοχή, η οποία στηρίζεται σε δύο απλές αρχές: στην κατασκευή και τη διατήρηση ενός κτιρίου, καθώς και στην πολεμική σύγκρουση. Το Knights & Merchants θα περιλαμβάνει σημαντικές καινοτομίες, οι οποίες υπόσχονται εθιστικό και πρωτότυπο gameplay. Για παράδειγμα, εκτός από τις πρώτες ύλες που θα χρειαστείτε για να χτίσετε κτίρια (όπως ξύλο και πέτρες), είναι απαραίτητο να συλλέξετε και φαγητό. Ναι, καλά διαβάζετε. Οι στρατιώτες σας πρέπει να εκπληρώσουν τις βιολογικές ανάγκες τους (ησυχάστε, μόνο με την πρόσληψη της τροφής θα ασχοληθείτε, όχι και με τα... παρεπόμενα) και εσείς πρέπει να τους εξασφαλίσετε τροφή. Από την άλλη, το παιχνίδι θα έχει όλα τα συστατικά ενός παιχνιδιού στρατηγικής πραγματικού χρόνου, το οποίο συνδυάζει τις μάχες με την κλασική στρατηγική. Στον τομέα των γραφικών, το παιχνίδι θα υποστηρίζει αναλύσεις 800x600 και 1.024x768, ενώ είκοσι αποστολές ενός παίκτη και δέκα multiplayer σενάρια σας περιμένουν για να τα αντιμετωπίσετε. Το Knights & Merchants θα κάνει την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων στις αρχές του φθινοπώρου.





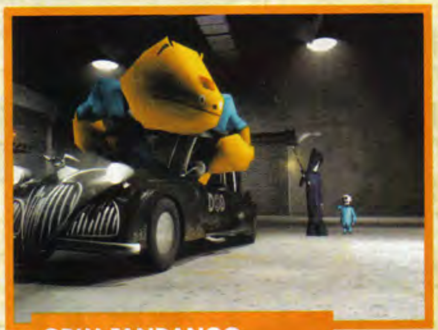
ADVENTURE UPDATE

23 ►►►►►►►►►►►►►►►►►

χνάτε ότι το άρθρο αυτό γράφτηκε προς το τέλος του Ιούνη) είναι χωρίς καμία αμφιβολία το Sanitarium. Πρόκειται για ένα από τα πιο "παράξενα" adventures των τελευταίων χρόνων, που χαρακτηρίζεται από εξαιρετικά γραφικά και σενάριο, με αποτέλεσμα στα σχετικά newsgroups στο Internet να γίνεται χαμός. Θα το φέρουν άραγε έγκαιρα, ώστε να προλάβουμε να το παρουσιάσουμε τουλάχιστον στο τεύχος του Σεπτεμβρίου;

Ας περάσουμε, όμως, σε μερικούς από τους τίτλους που παρουσιάστηκαν στην Ε3. Σημειώστε το όνομα Big Brother της Media X. Αν δεν σας λέει τίποτα, τότε επιτρέψτε μου να σας πληροφορήσω ότι είναι βασισμένο στην κλασική πια νουβέλα του George Orwell, το περίφημο "1984". Το adventure εξελίσσεται από το σημείο στο οποίο σταματά το βιβλίο. Τα γραφικά του είναι 3D "Riven-like" - αυτός και αν είναι όρος!!! Στο photorealistic interactive αυτό adventure η υπόθεση θα προχωρεί με την επίλυση βασικών puzzles, άμεσα σχετιζόμενων με την ιστορία του παιχνιδιού. Ως Eric Blair σκοπός σας είναι να βρείτε μέσα σε μία υγρή ευρωπαϊκή πόλη την περίφημη οργάνωση "Hacker Underground" και με τη βοήθειά τους να ανατρέψετε τον "Big Brother". Το παιχνίδι αναμένεται περί τα μέσα του φθινοπώρου, και η εταιρία έχει ανακοινώσει ως τιμή του τις 9.500δρχ.!!!

Η γνωστή μας Cryo ετοιμάζει δύο νέα adventures, τα Forbidden City και Ring. Στο πρώτο, που εξελίσσεται στα 1775, έχει γίνει μία φανταστική αναπαράσταση των μυθικών "Κόκκινων ανακτόρων". Ενα τρομερό και πέρα από κάθε φαντασία έγκλημα διαπράττεται από ένα μυστηριώδες άτομο, γνωστό ως "Demon wih Red Eyes". Το δεύτερο διεκδικεί τον τίτλο του πιο παράξενου -ίσως δε και πρωτότυπου- σεναρίου των τελευταίων χρόνων. Η περίφημη όπερα



GRIM FANDANGO

του μεγάλου συνθέτη Richard Wagner "The Ring of the Nibelungen" έχει μεταμορφωθεί σε ένα science fiction/fantasy heroic adventure, τοποθετημένο στα βάθη του μέλλοντος, 2.000 χρόνια από σήμερα(!!!), όταν η Γη έχει κυριευτεί από εξωγήινους (ακούς Κράτσα;), οι οποίοι σας διατάσσουν να ετοιμάσετε μία παράσταση του Ring.

Η Interplay έχει περάσει σε αντεπίθεση σε όλα τα μέτωπα. Το Heart of Darkness είναι το νέο adventure της, η παραγωγή του οποίου κράτησε πέντε ολόκληρα χρόνια (ολημερίς το έχτιζαν, τη νύχτα γκρεμιζόταν... που λέει και ο λαός μας). Περιέχει καρτουνίστικα γραφικά, πολύ εντυπωσιακά, αλλά μία προέκδοση που είδα μου θύμισε περισσότερο action adventure game παρά αμιγές adventure.

Στο Morpheus της Piranha είστε ένας εξερευνητής των πόλων. Ενώ προσπαθείτε να λύσετε το μυστήριο της εξαφάνισης του πατέρα σας που έγινε πριν από περίπου τριάντα χρόνια, "αποκόπτεστε" από την υπόλοιπη αποστολή και η περιπέτειά σας αρχίζει. Πρέπει να εξερευνήσετε έξι διαφορετικούς κόσμους, οι οποίοι αναφέρονται/υπάρχουν στα όνειρά σας, στο υποσυνείδητό σας αλλά και στην πραγματικότητα! Το παιχνίδι περιλαμβάνει τρία CDs, αναμένεται να κυκλοφορήσει το φθινόπωρο και περιέχει άφθονο video με πραγματικούς ηθοποιούς. Το ενδιαφέρον είναι μεγάλο, καθώς πρόκειται για κάτι το εντελώς διαφορετικό.

Από τους τίτλους που προξένησαν ξεχωριστό ενδιαφέρον ήταν και το Outcast της Infogrames. Οι εικόνες του εντυπωσίασαν, το δε θέμα του είναι όντως ευρηματικό. Υποδύεστε τον Cutter Slade, έναν μυστικό στρατιωτικό πράκτορα, και σκοπός σας είναι να προστατέψετε τρεις επιστήμονες που στάλθηκαν σε έναν "παράλληλο" κόσμο, προκειμένου να επιδιορθώσουν ένα ειδικό probe, προτού μία μαύρη τρύπα καταπιεί ολόκληρη τη Γη! Το πρόβλημά σας είναι ότι οι τρεις επιστήμονες εξαφανίζονται μυστηριωδώς. Το Outcast είναι ακόμη ένα action adventure game στο οποίο δεν υπάρχει ένας standard τρόπος παιξίματος, αφού βασίζεται πάρα πολύ στο interaction με τους υπολοι-



GABRIEL KNIGHT 3

πους χαρακτήρες. Σημειωτέον ότι, μολονότι έχει εξαιρετικά εντυπωσιακά 3D γραφικά, δεν απαιτεί κάποια ειδική 3D κάρτα. Τα background γραφικά των τοποθεσιών "ζάλισαν" τους πάντες, ενώ -αξίζει να το γνωρίζετε- τη μουσική έχει γράψει και εκτελέσει η συμφωνική ορχήστρα της Μόσχας!!! Αυτό κι αν είναι πρωτάκουστο...

Για τους φίλους των Alone in the Dark είναι η επόμενη είδηση, δηλαδή από μένα για μένα: Ο senior product manager της Infogrames Francois Lourdin, όταν ρωτήθηκε σχετικά με το αν θα υπάρξει άλλο επεισόδιο της σειράς, απάντησε ότι κάτι ετοιμάζουν για το προσεχές μέλλον. Ελπίζω να μην πρόκειται για διπλωματική απάντηση μηδαμινού κόστους αλλά για σχέδια που αφορούν άμεσα στην πραγματικότητα.

Δυστυχώς, όμως, ο χώρος δεν επαρκεί, γι' αυτό περισσότερα στο επόμενο τεύχος...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



The GAME NET
COMPULINK
ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!
ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΔΡΑΣΗ!
ΑΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ!
ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ GAMENET ΜΟΝΟ
ΜΕ 2.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ
Οι νέοι συνδρομητές θα επιβαρυνθούν με
το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.)
για το registration number.
Για περισσότερες πληροφορίες & on-line συνδρομές:
www.gamenet.gr
Τηλεφωνήστε τώρα στο 9249761
ή στείλτε e-mail: gamenet@compulink.gr
COMPULINK
NETWORK
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9249761
fax: 9249290, http://www.compulink.gr/clink
e-mail: info@compulink.gr



ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ
ΠΑΙΖΕΤΕ
ΑΠΟ ΣΥΝΗΘΕΙΑ
Συναρπαστικά On-Line τουρνουά!
Δεκάδες αντίπαλοι!
Το GameNet άνοιξε τώρα τις πύλες του σε όλους τους gamers. Αρκεί να έχετε πρόσβαση στο Internet και μπορείτε να παίξετε κι εσείς! Κάθε μέλος του GameNet αποκτά με τη συνδρομή του το GameNet Starter Kit που περιλαμβάνει το εγχειρίδιο του GameNet, ένα CD-ROM με shareware games που διαθέτουν on-line δυνατότητα στο GameNet καθώς και serial number.

PC Spy



Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE

από τη LucasArts

Μπορεί η Lara Croft να είναι η μία, η μοναδική ψηφιακή κυρία, μπορεί να αποτελεί αντικείμενο θαυμασμού και λαγνείας για το ανδρικό κοινό των gamers (ε, λογικό είναι με τέτοια... μαλλιά), μπορεί να είναι ο θηλυκός Indiana Jones, αλλά Indiana Jones δεν είναι με τίποτα! Σε κάθε περίπτωση όμως, η πασίγνωστη Lara Croft κρατά ακόμα τα ηνία στον τομέα των action games. Παρόμοια με τα Tomb Raider παιχνίδια κυκλοφορούν ολοένα συχνότερα και παρουσιάζουν πάνω κάτω τα ίδια χαρακτηριστικά: οπτική τρίτου προσώπου, όμορφα γραφικά και πάντα μία "όταν-μεγαλώσω-θέλω-να-γίνω-σαν-τη-Lara" ηρωίδα.

Η LucasArts, σκεπτόμενη απλά και λογικά, αποφάσισε πως, αν θέλει να χτυπήσει τον ανταγωνισμό, τότε μόνο ένα όνομα μπορεί να το επιτύχει για αυτήν. Indy και πάλι Indy, λοιπόν, σε μια περισσότερο... φαλλοκρατική αντίληψη των Tomb Raider-like παιχνιδιών!

Οταν η LucasArts αποφασίζει να κυκλοφορήσει έναν τίτλο, τότε δύο ερωτήσεις μας έρχονται στο μυαλό: το αν το παιχνίδι θα έχει και πάλι σχέση με το "Star Wars" και το πότε θα κυκλοφορήσει. Για την ποιότητά του οι απορίες είναι μάλλον περιττές, αφού όλα ανεξαιρέτως τα παιχνίδια της εταιρίας έχουν κάτι να προσφέρουν. Ως επακόλουθο, το Indiana Jones έχει ήδη προκαλέσει το σχετικό θόρυβο, μήνες προτού κυκλοφορήσει.

Το σενάριο σας τοποθετεί γύρω στο 1947, όταν ο Ψυχρός Πόλεμος μεταξύ Ανατολής και Δύσης έχει μόλις ξεσπάσει. Οι "κακοί" Σοβιετικοί (αυτά τα games θα σας κάνουν να βλέπετε Ρώσο και να αλλάζετε στενό), διαβλέποντας ότι οι "καλοί" Αμερικανοί (μην τρελαθούμε) δείχνουν να επιβάλλουν σιγά σιγά την κυριαρχία τους, αποφασίζουν να δράσουν με πλάγιες μεθόδους. Γνωρίζουν πως στα απομεινάρια τού (άκουσον, άκουσον!) Πύργου της Βαβέλ υπάρχει ένα πανάρχαιο αντικείμενο-μηχανή, η χρήση του οποίου ανοίγει μια χωροχρονική πύλη, την Aetherium. Πίσω από αυτή κρύβεται μια μυστήρια, σατανική δύναμη, που όταν απελευθερωθεί μπορεί να προκαλέσει ανυπολόγιστες καταστροφές στον αντίπαλο.

Ο Σοβιετικός επιστήμονας Genadi Volodnikov και οι κομμουνιστές ακόλουθοί του ταξιδεύοντας στο Βιβλικό Πύργο διαπιστώνουν πως η αρχαία μηχανή παρουσιάζει ένα σημαντικό πρόβλημα: Λείπουν τέσσερα καίρια εξαρτήματα, τα οποία τυγχάνει να βρίσκονται διασκορπισμένα στις τέσσερις γωνιές της υφηλίου. Από εδώ αρχίζει η περιπέτεια του Indiana, προφανής σκοπός του οποίου είναι να γυρίσει τον κόσμο και να βρει τα εν λόγω εξαρτήματα πριν από τους Σοβιετικούς.

Το παιχνίδι ακολουθεί τα βήματα του Tomb Raider. Θα είναι ένα τρισδιάστατο action adventure, με πολλή δράση και αρκετούς γρίφους. Μέσα από τα επίπεδά του θα περιπλανηθείτε στα ερείπια της αρχαίας Βαβυλώνας, τις πυραμίδες των Αζτέκων, το όρος Tian Shan









(το ποιο;) και πολλές ακόμη ιστορικές τοποθεσίες. Ολες θα περιλαμβάνουν ναούς, τύμβους, μπουντρούμια και θα είναι γεμάτες γρίφους και "κακούς", ώστε η αδρεναλίνη να ανεβαίνει στα επιθυμητά επίπεδα.

Το gameplay δεν θα περιορίζει τον Indy στα δύο του πόδια. Θα τον τοποθετεί σε βάρκα raft μέσα σε ένα δύσβατο ποτάμι, Jeep-άτο σε σκηνή καταδίωξης μέσα στη ζούγκλα, ακόμα και σε βαγόνι ορυχείου (θυμάστε το Temple of Doom;) κάτω από σκηνικό παραλίας. Απέναντι στους αναρίθμητους εχθρούς του, εκτός από αυτό που όλοι υποπτεύεστε (λέγε με μαστίγιο), ο ήρωας θα έχει να αντιπαρατάξει μια πληθώρα από κινήσεις (θα μπορεί να έρπει, να κολυμπά, να σκαρφαλώνει κ.λπ.) και πολλά extra όπλα, όπως αυτόματο πιστόλι, χειροβομβίδες, εκρηκτικά και μπαζούκα!

Τα screenshots "μιλούν" για φοβερά γραφικά, που όμοιά τους δεν έχουμε δει σε παιχνίδι τύπου Tomb Raider. Το όνομα και η εμπειρία του Hal Barwood (υπεύθυνος για το Fate Of Atlantis) εγγυώνται για όμορφη ατμόσφαιρα και έξυπνους γρίφους. Η υπογραφή της LucasArts, τέλος, είναι αρκετή για ένα διασκεδαστικό gameplay. Ο νέος ψηφιακός Indiana θα παρέχει και multiplayer δυνατότητες (εδώ θα χτυπήσει το Tomb Raider) με επιλογές συνεργασίας, LAN και Internet συνδέσεις, ενώ θα υποστηρίζει και τα Windows 98.

Το Infernal Machine, αν και δύσκολα θα ξεπεράσει την επιτυχία του Tomb Raider (όπως και να το κάνουμε, διαφορετική βαρύτητα έχει το πρωτότυπο - ιδίως αν είναι καλλίγραμμο), κατά τα φαινόμενα θα γίνει best seller. Η κυκλοφορία του αναμένεται στο πρώτο τέταρτο του ερχόμενου έτους.

Του Σωτήρη "I Hate Snakes" Μπέλλου

DARK SIDE OF THE MOON

από τη Southpeak Interactive

Welcome to Luna Crysta. Ετσι σας καλωσορίζουν οι χαρακτήρες του καινούριου παιχνιδιού της SouthPeak Interactive, με τίτλο Dark Side of the Moon. Αυτό το καινούριο adventure χρησιμοποιεί τεχνολογία Video Reality, που σας επιτρέπει πλήρη ελευθερία κινήσεων στο gaming environment. Και τι περιβάλλον! Εκπληκτικά 3D γραφικά και ατμοσφαιρικός ήχος θα σας καθηλώσουν στην κυριολεξία στην οθόνη του υπολογιστή σας. Για τη δημιουργία αυτού το τόσο καλοφτιαγμένου παιχνιδιού δούλεψαν πάρα πολλοί συντελεστές, που έβαλαν σχεδόν ό,τι καλύτερο μπορούσαν. Γράφουμε σχεδόν γιατί σίγουρα θα δούμε και καλύτερες δουλειές από τη SouthPeak. Το στόρι έχει ως εξής: Ο θείος σας στην άλλη άκρη του



γαλαξία, πεθαίνοντας κάτω από μυστηριώδεις συνθήκες, σας αφήνει -όπως γράφει στη διαθήκη του- όλα τα υπάρχοντά του μαζί με ένα σκοτεινό μυστικό. Σκοπός σας είναι να πάτε στο Luna Crysta και να ανακαλύψετε τι συμβαίνει. Εκεί σας περιμένουν διάφοροι χαρακτήρες, που σίγουρα δεν έχουν ως σκοπό τους να σας κάνουν τη ζωή εύκολη. Δεν ξέρετε ποιον να εμπιστευτείτε και ποιον όχι. Ακόμα και η ίδια σας η αδερφή εύχεται να πεθάνετε, σε αυτό το κομμάτι "βράχου" όπου πήγατε. (Χμμμ! Τι μπορεί να κρύβεται πίσω από αυτό το σχόλιό της άραγε;) Βρίσκεστε σε ένα συνεχές τρέξιμο. Κάποια στιγμή καταζητήστε και για φόνο. Πρέπει να λύσετε κάτι περισσότερο από απλούς γρίφους, για να προχωρήσει η ιστορία.

Το παιχνίδι, όπως προαναφέραμε, χρησιμοποιεί για τα γραφικά την τεχνολογία Video Reality, η οποία σας επιτρέπει να κινείστε σε πλήρες επίπεδο σε όλο τον περίγυρο, οι δε υπόλοιποι χαρακτήρες παίζονται από ηθοποιούς. Είναι τόσο ρεαλιστικό το όλο set-up, ώστε μπορείτε να δείτε τη σκιά σας στους τοίχους και τα τούνελ καθώς περιπλανιέστε. Επίσης, τα υπόλοιπα σκηνικά είναι σχεδιασμένα με τόσο μεγάλη λεπτομέρεια, ώστε ο χρήστης νιώθει ότι απλώνοντας



το χέρι του θα αγγίξει πράγματι τις μεταλλικές επιφάνειες, καθώς βάζει το χέρι του στον υπολογιστή αναγνώρισης αποτυπωμάτων. Το user interface είναι αρκετά φιλικό και υπάρχει βοήθεια σε περίπτωση που σκαλώσετε πουθενά.

Η οθόνη του παιχνιδιού χωρίζεται σε πέντε βασικά κομμάτια: το κυρίως παράθυρο, όπου εκτυλίσσεται το παιχνίδι (με το πάτημα ενός πλήκτρου μπορείτε να το γυρίσετε σε full screen), το inventory σας με μορφή σάκου, όπου βρίσκονται τα πράγματά σας, ένα minicomputer από όπου λαμβάνετε μηνύματα από τους άλλους χαρακτήρες, ηχογραφείτε διαλόγους, καταγράφεται η πορεία σας και βλέπετε scanned κείμενα, μία φιγούρα που αντιπροσωπεύει εσάς και, τέλος, το menu των διαθέσιμων εντολών. Οταν βρεθείτε με κάποιον χαρακτήρα, αφού ακούσετε τι έχει να σας πει, διάφορες πιθανές απαντήσεις εμφανίζονται και ανάλογα με το ποια θα δώσετε εξελίσσεται η ιστορία. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι είναι αρκετά καλοφτιαγμένο και έχει πολύ καλό στόρι, που θα κρατήσει σε αγωνία πολλούς από αυτούς που θα καταπιαστούν με το να το λύσουν. Τα γραφικά του είναι κάτι περισσότερο από ρεαλιστικά: Δεν είναι απλά 3D γραφικά, ακόμα και από πολύ κοντά δεν φαίνονται καθόλου pixels. Ο ήχος είναι από τα δυνατά σημεία του πακέτου, με μουσική και εφέ stereo. Αν δεν ξέραμε ότι παίζαμε παιχνίδι, θα λέγαμε ότι βλέπουμε ταινία. Το gameplay είναι αρκετά καλό και όσοι είναι δυνατοί στα παιχνίδια τέτοιου είδους θα βρουν έναν ιδιαίτερα αξιόλογο τίτλο για να ασχοληθούν.

Κλείνουμε με μία φράση από το παιχνίδι που σίγουρα θα σας ανάψει τα αίματα: Luna Crysta is a dangerous place. Do you have what it takes to explore it?

Του Γιάννη Κωστάκη

FIGHTER LEGENDS: EUROPE 1944

από την Jane's

Παρά την πρόσφατη επιτυχία της με το F-15, η Jane's δεν φαίνεται να επαναπαύεται ούτε στιγμή. Δεν προλάβαμε να βάλουμε το CD του εν λόγω παιχνιδιού στο CD-ROM drive και η εταιρία μάς "βομβαρδίζει" με μία νέα κυκλοφορία, η οποία αναμένεται το φθινόπωρο. Ο λόγος για το Fighter Legends: Europe 1944. Ναι, καλά το καταλάβατε! Πρόκειται για ένα flight sim του Β' Παγκόσμιου πολέμου, του οποίου το σενάριο -όπως πάλι μαρτυρά ο τίτλος του- εκτυλίσσεται στη Δυτική Ευρώπη, επιτρέποντας να δώσουμε ιστορικές μάχες και -ίσως- να ξαναγράψουμε ιστορία.

Οι προγραμματιστές της Jane's δηλώνουν πως θα είναι ένα flight sim που θα ενσωματώνει την τελευταία λέξη της τεχνολογίας και επιπλέον θα τη διατηρήσει για πολύ καιρό ακόμα. Οταν δηλαδή ο μέσος χρήστης θα διαθέτει έναν Pentium 400MHz, το Fighter Legends θα εκμεταλλεύεται πλήρως την εν λόγω τεχνολογία με όλα της τα παρελκόμενα. Αλλά και τώρα, με τα... "ποταπά" δεδομένα (τι είναι ένας Pentium στα 233 με μια... απλή 3Dfx;), οι σχεδιαστές του τίτλου δεσμεύονται πως τα γραφικά του θα θέσουν νέα standards στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών, αφού αυτός σχεδιάζεται πάνω σε μια καινούρια μηχανή γραφικών.

Αλλά δεν θα είναι μόνο τα γραφικά το μεγάλο ατού του παιχνιδιού. Το Fighter Legends θα χαρακτηρίζεται -πάντα όπως ισχυρίζονται οι προγραμματιστές- από μεγάλη ιστορική ακρίβεια, ρεαλισμό και βάθος στο gameplay. Μη βιαστείτε κάποιοι να βγάλετε συμπεράσματα, ότι προς χάριν του ρεαλισμού θα θυσιαστεί η δράση... Το αντίθετο μάλιστα: Οι δεσμεύσεις για άφθονη δράση είναι τόσες πολλές, ώστε ακόμα και οι πιο φανατικοί των action και arcade παιχνιδιών θα καθίσουν στα cockpits των θρυλικών αεροσκαφών και θα παίζουν με τις ώρες.

Το Fighter Legends περιλαμβάνει 13 στον αριθμό αεροσκάφη, από τα οποία τα 7 θα είναι προς διάθεση του παίκτη. Τα 7 αεροπλάνα έχουν γίνει πραγματικοί θρύλοι και δεν είναι άλλα από τα: Supermarine Spitfire MK IX, P-51D Mustang, P-47D Thunderbolt, P-38J Lightning, Messerschmit BF 109G, Focke-Wulf FW 190A8, Messerschmit ME262. Οι σχεδιαστές δίνουν ξεχωριστό βάρος σε κάθε αεροπλάνο και προσαρμόζουν όλα τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του καθενός στην πτήση. Δηλαδή, κάθε φορά που θα πετάμε με ένα αεροσκάφος, θα έχουμε να κάνουμε με μία εξ ολοκλήρου διαφορετική πτητική συμπεριφορά. Ενα άλλο σημείο όπου επίσης δόθηκε ιδιαίτερο βάρος έχει να κάνει με τα cockpits των αεροπλάνων, τα οποία θα είναι (όσο αυτό καθίσταται δυνατόν) ίδια με τα αντίστοιχα των πραγματικών αεροσκαφών.

Η Jane's προσπαθεί να επιτύχει την απόλυτη προσομοίωση, αν κρίνουμε από το γεγονός ότι η πτητική κατάσταση του αεροπλάνου θα επηρεάζεται από το είδος των όπλων που θα μεταφέρει. Αν π.χ. από τη μία πλευρά έχει μία βόμβα και από την άλλη δύο, τότε το αεροπλάνο θα στρίβει ευκολότερα από τη μεριά που έχει τη μία βόμβα. Επίσης, αν επιταχύνουμε για να ριχτούμε σε μια μάχη, θα πρέπει να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις, οι οποίες θα επιτρέψουν πτήση χωρίς προβλήματα. Με άλλες λέξεις, μας βλέπω με τα manuals ανά χείρας για μαθήματα αεροδυναμικής.





Εντελώς διαφορετική συμπεριφορά από ό,τι συνήθως θα έχουν και οι... σφαίρες! Οταν θα χτυπούν κάποιο στόχο, αυτό δεν θα σημαίνει πως



Software Center









HARD DISKS

QUANTUM 2,1 SE ULTRA	38.900
QUANTUM 2,5 EL	42.900
QUANTUM 3,2 SE ULTRA	42.500
QUANTUM 4,3 SE ULTRA	49.000
QUANTUM 6,4 SE ULTRA	85.500
QUANTUM 8,4 SE ULTRA	98.000
WD 2,5 ULTRA DMA	42.500



MODEMS

US ROBOTICKS 56K EXT VOICE	41.900
SUPRA 55.600 INT VOICE	23.900
SUPRA 55.600 EXT VOICE	28.900
ZOOM 55.600 EXT	30.500
CINA ACTION 55.600 ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ	27.000
CINA ACTION 55.600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ	17.500



SCANNERS

HEWLETT PACKARD 5P	68.000
HEWLETT PACKARD 6100	195.000
AVISION 9.600dpi	35.000
UMAX 610P (4.800dpi)	27.900
PHILIPS PCA 300 PS	29.900

CASES

MINI TOWER 200W	7.900
MIDI TOWER 200W	8.900
MIDI TOWER ATX 200W	15.900

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.

MONITORS

MONITOR DIGITAL 14"	38.900
EIZO F35 15"	118.000
EIZO F55S 17"	180.000
EIZO F56 17"	225.000
SONY 100GST 15" MULTI	120.000
SONY 200GST 17"	240.000
PHILIPS 15"	73.000
NOKIA 449XA + 15" MULTIMEDIA	113.900
DAEWOO 15" 511X (1.024x768)	65.000
DAEWOO 15" 1511B (1.280x1.024)	74.000
DAEWOO 1707B 17"	112.000
GOLD STAR 15"	67.000
GOLD STAR 17"	110.000



ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ

CL 5446 1(2) PCI	5.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 2(4) MB	6.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 4 MB	10.900
DIAMOND STEALTH II S220 4MB	25.900
DIAMOND STEALTH VIPER 4MB	27.000
MATROX MILLENIUM II 4MB	48.000
MATROX MYSTIQUE 220 2MB	20.000
MATROX MYSTIQUE 220 4MB	35.000
DIAMOND MONSTER VooDoo 1	40.000
DIAMOND MONSTER VooDoo 2	75.000
INTEL i740 8MB AGP	24.900
VooDooRUSH PCI 4(6)	35.900

CPU

INTEL MMX 200 MHz BOX	20.900
INTEL MMX 233 MHz BOX	25.900
INTEL PENTIUM II 233 MHz	46.900
INTEL PENTIUM II 266 MHz	65.900
INTEL PENTIUM II 300 MHz	101.900
INTEL PENTIUM 333 MHz	144.900
INTEL PENTIUM II 400 MHz	245.900

PRINTERS

EPSON STYLUS 400	56.000
EPSON STYLUS 600	76.000
EPSON STYLUS 800	115.000
EPSON STYLUS PHOTO 700	99.900
HP DESKJET 670C	54.900
HP DESKJET 690C+	63.000
HP DESKJET 720C	79.900
HP LASERJET 5L	103.000



ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

16 BIT COMPATIBLE	4.900
SOUND BLASTER 16 BIT	10.900
SOUND BLASTER VIBRA 16 BIT	12.500
SOUND BLASTER AWE 64 PnP	22.900
SOUND BLASTER AWE 64 GOLD	45.000

SIMMs

16 MB EDO 72 PIN BRAND	5.500
32 MB 168 PIN SD RAM	9.900
64 MB 168 PIN SD RAM	23.900
64 MB 168 PIN SD RAM 100 MHz	33.900
128 MB 168 PIN SD RAM	46.900

ΟΛΑ ΤΑ PC-GAMES ΑΠΟ 5.000-9.000 ΔΡΧ.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

MINI TOWER 200W
INTEL MMX 233 MHZ BOX
32 MB 168 PIN SD RAM
QUANTUM 2,1 SE ULTRA
HITACHI 24x
VIRGE 3D DX 64 BIT 2(4) MB
16 BIT COMPATIBLE
MONITROR GOLD STAR 15"
FLOPPY DISK 1,44
ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ 104 KEYS WIN95
ΗΧΕΙΑ PLATINUM SOUND ΠΣ-550
MOUSE 3 KEYS

219.000 ΔΡΧ.

CD-ROMs

ACER 32x IDE	18.900
TOSHIBA 24x	20.500
GOLD STAR 24x	19.000
HITACHI 24x	15.500
TOSHIBA 32x IDE	22.000
PLEXTOR SCSI 32x	44.500
PLEXTOR SCSI CD RECORDER 4x12	129.900



MOTHERBOARDS

G573 TX PROiii 512K WITH SOUND	20.000
LUCKY STAR	19.000
SOYO 5EA5	21.000
SOYO 5BT5	25.900
QDI TITANIUM IE	24.000
QDI TITANIUM IB+	24.900
QDI TITANIUM 2B ATX	25.900
QDI LEGEND 5 για PENTIUM II ATX	32.900
QDI LEGEND 1 για PENTIUM II ATX	39.900
QDI BRILLIANT I 440 BX ATX	44.900

SCSI CONTROLLERS

ADAPTEC 3940 - S/W	108.500
ADAPTEC 3940W WIDE - S/W	121.900
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE	59.000
DAWI PCI SCSI ULTRA WIDE - S/W	41.900

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

VISA

- ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 5233835 - 5235260 - 5234645
- ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263, ΚΗΦΙΣΙΑ - ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ SEE & SHOP - ΤΗΛ.: 8018978

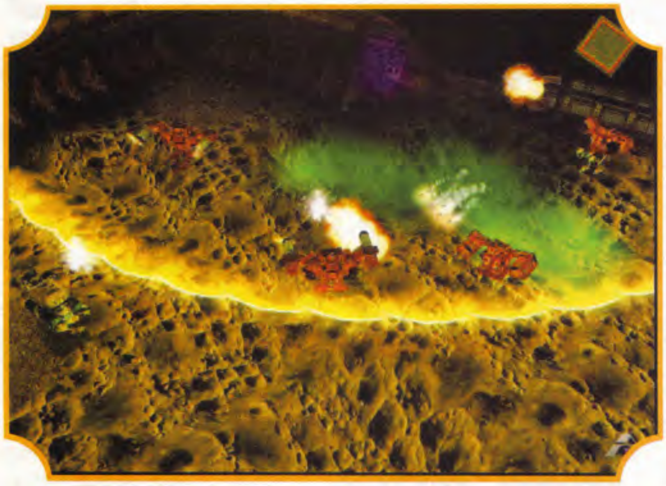
θα επέρχεται ο αφανισμός του αντιπάλου. Ανάλογη λοιπόν με τη θέση όπου θα χτυπήσει η σφαίρα θα είναι και η ζημιά, ενώ το σπουδαιότερο εδώ είναι πως τα αποτελέσματα θα είναι ορατά με κάθε οπτική λεπτομέρεια. Ακόμη, οι προγραμματιστές δίνουν μεγάλο βάρος στο multiplayer παιχνίδι, ιδίως μέσω του Internet - κάτι που έκαναν με το Fighters Anthology (τείνει να γίνει το αγαπημένο multiplayer flight sim), όπου θα υπάρχουν και αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με το τελευταίο. Τα πρώτα στοιχεία δείχνουν πως πρόκειται για έναν αναμφίβολα ενδιαφέροντα τίτλο, αλλά αυτό θα επιβεβαιωθεί μόλις το πάρουν στα χέρια τους οι gamers, που είναι οι εγκυρότεροι κριτές. Ιδωμεν...

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

ROBORUMBLE

από τη Metropolis

Η πολιτική που δείχνουν να εφαρμόζουν η μία μετά την άλλη οι εταιρίες παραγωγής PC games έχει γίνει εμφανής τους τελευταίους μήνες, ιδιαίτερα με την εδραίωση των 3D accelerator καρτών: υβριδικά παιχνίδια, στηριζόμενα από τη μία σε super 3Dfx γραφικά και από την άλλη στο γνωστό και εμπορικά πετυχημένο gameplay τίτλων-σταθμών (π.χ. Red Alert). Παραδείγματα υπάρχουν αρκετά, όπως τα BattleZone και Uprising (βλ. τεύχη Απριλίου και Ιουνίου αντίστοιχα). Οι τίτλοι που έχουν προαναγγελθεί να κυκλοφορήσουν στο προσεχές μέλλον επιβεβαιώνουν περισσότερο αυτή τη διαπίστωση - με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα το X-Com 4 της Microprose. Αν και τα εν λόγω παιχνίδια είναι στο σύνολό τους ποιοτικά, ωστόσο δεν έχουν κατορθώσει -ως τώρα- να πλησιάσουν σε επιτυχία τους αυθεντικούς real time strategy "προγόνους" τους. Αυτή τη φιλοδοξία φαίνεται να έχει το επερχόμενο (θα κυκλοφορήσει μέσα στο μήνα στο εξωτερικό) RoboRumble της Metropolis. Το παιχνίδι σας επανατοποθετεί στο μακρινό μέλλον. Η Γη, έχοντας εγκαταλείψει την ιδέα αποίκησης του Αρη (όχι, όχι!, κι εμείς τι θα κάνουμε τώρα, πώς θα ζήσουμε;), ανακαλύπτει εκεί, την τελευταία στιγμή, ένα κολοσσιαίο όπλο να σημαδεύει τον πλανήτη μας. Φυσικά, "this means war" για τους γήινους. Ομως ο πόλεμος δεν είναι τόσο απλή υπόθεση. Θα πρέπει να







βρεθεί μια βιομηχανία όπλων, να υπογράψει συμβόλαιο με τα Ηνωμένα Εθνη, και μόνο τότε οι μάχες θα είναι δυνατόν να ξεκινήσουν.

Ελάτε όμως που στη Γη υπάρχουν δύο ανταγωνιστικές εταιρίες παραγωγής όπλων, οπότε τα πράγματα μπλέκονται (μη σχολιάσετε, σας παρακαλώ, μη σχολιάσετε!). Τα Ηνωμένα Εθνη δρώντας αστραπιαία αποφασίζουν ότι θα πρέπει να διεξαχθεί ένας πολεμικός διαγωνισμός, με έπαθλο το χρυσοφόρο συμβόλαιο παροχής όπλων. Ο τόπος του διαγωνισμού θα είναι ο Αρης και, όπως καταλαβαίνετε, εσείς επιλέγετε τη μία από τις δύο αντιμαχόμενες παρατάξεις.

Το παιχνίδι σίγουρα δεν ποντάρει πολλά στο σενάριό του. Αν είναι κάτι στο οποίο στηρίζεται αυτό είναι τα γραφικά του. Το RoboRumble δεν θα ήταν υπερβολή να γράψουμε ότι εκμεταλλεύεται την τελευταία λέξη της 3D τεχνολογίας: Εκτός από το Direct 3D, που θα είναι απαραίτητο για τη συμβατότητα με τις περισσότερες 3D κάρτες, το παιχνίδι θα έχει native 3Dfx υποστήριξη κι ακόμη θα υλοποιεί τις επιπλέον δυνατότητες των Voodoo 2 καρτών! Επίσης, το παιχνίδι θα είναι MMX enhanced, κάτι που μεταξύ άλλων σημαίνει καλύτερος ήχος - το Robo θα υποστηρίζει πλήρη 3D ήχο. Μια πρόγευση των γραφικών δυνατοτήτων του μπορείτε να πάρετε από τα συνοδευτικά screenshots, τα οποία δείχνουν τουλάχιστον πολλά υποσχόμενα.

Για να αξιώνει όμως ο τίτλος να πετύχει στο χώρο, θα πρέπει να παρουσιάζει και αξιόλογο gameplay. Το πρώτο θετικό στοιχείο σε αυτό το νευραλγικό τομέα θα είναι η δυνατότητά σας να κατασκευάσετε μόνοι τις μονάδες σας (όπως μαρτυρά και ο τίτλος, αυτές θα είναι ρομποτικές) από το μηδέν. Κάθε ρομπότ θα συναρμολογείται μέσα από τρεις βασικές επιλογές: ακρα και κορμός, όπλα, extra (π.χ. καμουφλάζ, ασπίδες κ.ά.). Το δεύτερο θετικό στοιχείο θα είναι μια μεγάλη interaction δυνατότητα μεταξύ του παίκτη και του χάρτη-σεναρίου. Εκτός λοιπόν από τα απαραίτητα briefings, πληροφορίες θα παρέχονται από χαρακτήρες ή ρομπότ που θα συναντάτε στο παιχνίδι - το τελευταίο κέντρισε αρκετά το ενδιαφέρον μου, καθώς θυμίζει έντονα RPG. Τέλος, στο RoboRumble δεν θα χρειαστεί να αναλωθείτε στο συχνά δύσκολο resource management. Μόλις μία μονάδα καταστραφεί, το αντίτιμό της σε resources επιστρέφεται στον παίκτη. Δεν θέλει και πολλή σκέψη για να διαπιστώσει κάποιος ότι το action στοιχείο θα έχει την τιμητική του. Τουλάχιστον το τελευταίο χαρακτηριστικό αυτό υποδηλώνει. Το RoboRumble προφανώς έχει επιτύχει στη μάχη των γραφικών. Συνεπώς αναμένεται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ώστε να διαπιστωθούν οι επιδόσεις του και στο gameplay. Το τελευταίο παρουσιάζει ορισμένα πρωτοεμφανιζόμενα στοιχεία και φιλοδοξεί να κερδίσει το χαρακτηρισμό "strategy". Αν το επιτύχει, το Robo σίγουρα θα "σαρώσει". Περιμένετε το αναλυτικό review για περισσότερα.

Του Σωτήρη Μπέλλου

Κάντε enter στις *επιθυμίες σας*



Κάντε enter στα καταστήματα ONE WAY Technostores. Μπείτε στην Οικοτεχνολογία! Συγκεντρώνουν όλα όσα κάνουν τις τεχνολογικές επιθυμίες σας πραγματικότητα! Με υπεροχή στις τιμές, με φιλικά χρηματοδοτικά προγράμματα και άψογη εξυπηρέτηση.

HOME COMPUTER: Ελάτε σε επαφή με τη high society του Home Computing, με τους πλέον εξελιγμένους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και όλα τα περιφερειακά.

ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ: Συντονιστείτε με τη σύγχρονη αντίληψη επικοινωνίας, με τα πρωτοποριακά μοντέλα κινητών και αξεσουάρ.

VIDEO GAMES: Αποκτήστε τα πιο απογειωμένα παιχνίδια, τα πιο "διαβασμένα" CD-ROMS. Διασκεδάστε με τις πιο πρωτότυπες ιδέες.

GADGETS: Δημιουργήστε "περιβάλλον γραφείου" στο σπίτι. Επικοινωνήστε με ασύρματη τηλεφωνία και fax νέας τεχνολογίας. Διασκεδάστε μουσικά με συσκευές φορητού ήχου.

SERVICE: Απολαύστε την απόλυτη παροχή τεχνολογικής υποστήριξης κινητών και ηλεκτρονικών υπολογιστών.

ONE WAY TECHNOSTORES

ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΓΡΑΜΜΗ ΕΞΥΞΗΡΕΤΗΣΗΣ ΠΕΛΑΤΩΝ: 271 0922

ΔΙΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ: ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 16, Τηλ.: 330 4278-9, 330 4151, **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Λασκαρίδου 112, Τηλ.: 956 5383, 956 5683, 956 8023, **ΚΗΦΙΣΙΑ:** Κασσαβέτη 9, Τηλ.: 623 3254, 653 3270, 623 4077, **ΚΥΨΕΛΗ:** Φωκ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως 1, Τηλ.: 856 1366-7, 856 1866, **ΧΑΛΑΝΔΡΙ:** Βασ. Κων/νου 39, Τηλ.: 680 0640-2. **ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΚΩΤΣΟΒΟΛΟΣ: ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ:** Ταξιαρχών 44, Τηλ.: 494 3538, **ΟΜΟΝΟΙΑ (ΜΙΝΙΟΝ):** Γ' Σεπτεμβρίου 10, Τηλ.: 523 2690, **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ:** Πελασγίας 16 & Θηβών, Τηλ.: 577 4505, **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ:** Μεσογείων 505, Τηλ.: 600 3146, **ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ:** Χαρ. Τρικούπη 135, Τηλ.: 625 1118, **ΠΕΙΡΑΙΑΣ:** Ηρ. Πολυτεχνείου 46 & Πλάτωνος 5, Τηλ.: 411 6101, **ΚΑΛΛΙΘΕΑ:** Ελ. Βενιζέλου 256, Τηλ.: 289 1000, **ΓΛΥΦΑΔΑ:** Λαζαράκη 11, Τηλ.: 289 1000, **ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ:** 14ο χλμ. Αθηνών-Λαμίας, Τηλ.: 285 1351-6, FAX: 285 1357, **ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ:** Στη Γλυφάδα.

ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

MAGNET

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 198 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (2) **DIABLO**
(BLIZZARD)

2 (1) **HELLFIRE**
(SIERRA)

3 (3) **THE CURSE OF MONKEY ISLAND**
(LUCASARTS)

4 (-) **BLACK DAHLIA**
(TAKE 2 SOFTWARE)

5 (5) **RIVEN**
(BRODERBUND)

ACTION

1 (2) **TOMB RAIDER 2**
(CORE DESIGN)

2 (1) **QUAKE 2**
(id SOFTWARE)

3 (5) **GRAND THEFT AUTO**
(BMG)

4 (-) **PANDEMONIUM**
(CRYSTAL DYNAMICS)

5 (-) **TOMB RAIDER**
(CORE DESIGN)

STRATEGY

1 (5) **STARCRAFT**
(BLIZZARD)

2 (2) **RED ALERT**
(WESTWOOD)

3 (3) **AGE OF EMPIRES**
(MICROSOFT)

4 (4) **HEROES OF MIGHT & MAGIC II**
(NEW WORLD COMPUTING)

5 (-) **MYTH THE FALLEN LORDS**
(BUNGIE)

SIMULATION

1 (1) **FIFA '98**
(ELECTRONIC ARTS)

2 (-) **CHAMPIONSHIP MANAGER '98**
(EIDOS)

3 (2) **NBA LIVE '98**
(ELECTRONIC ARTS)

4 (-) **X-WING vs TIE FIGHTER**
(LUCASARTS)

5 (5) **THEME HOSPITAL**
(BULLFROG)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

#		Τίτλος	Εταιρεία	Είδος	Αστέρια
1	▲	STARCRAFT (8)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆
2	▼	FIFA 98 (1)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆☆
3	▲	DIABLO (9)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	10 ☆☆☆☆
4	▲	TOMB RAIDER 2 (10)	(CORE DESIGN)	ACTION	☆☆☆☆☆☆☆
5	-	HELLFIRE (5)	(SIERRA)	ADVENTURE	☆☆
6	▼	RED ALERT (3)	(WESTWOOD)	STRATEGY	10 ☆☆☆☆
7	-	QUAKE II (7)	(id)	ACTION	☆☆☆☆☆☆
8	▼	AGE OF EMPIRES (4)	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆☆☆
9	▼	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (6)	(NEW WORLD COMPUTING)	STRATEGY	☆☆
10	▲	CURSE OF MONKEY ISLAND	(LUCASARTS)	ADVENTURE	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- ▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
- ▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- \- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

WOW! Τι άνοδος! Το STARCRAFT εκθρόνισε από την πρώτη θέση τον βασιλιά του TOP TEN μας FIFA 98 (αν και αυτό το μήνα συνυπολογίσαμε στις ψήφους του και αυτές του νέου World Cup 98) και φανταζόμαστε πως θα γαντζωθεί για τα καλά στην πρώτη θέση. Πάντως, σε σχέση με τον προηγούμενο μήνα είχαμε, αρκετές ανακατατάξεις με σημαντικότερη αυτήν του DIABLO που από την ένατη θέση σκαρφάλωσε στην τρίτη. Φαίνεται πως τα adventure/RPGs κερδίζουν σταθερά έδαφος. Σας αφήνουμε γι' αυτόν το μήνα και μην ξεχνάτε να κάνετε και καμιά βουτιά για εμάς στις παραλίες όπου θα βρίσκεστε, παρέα με το laptop σας και τη Lara Croft να σας κάνει αέρα.

TOP 5 Καταστημάτων

#	Τίτλος	Εταιρεία
1	FIFA World Cup 98	(Electronic Arts)
2	Unreal	(Epic Megagames)
3	NBA Live '98	(Electronic Arts)
4	Starcraft	(Blizzard)
5	Might & Magic VI	(New World Computing)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Vertigo, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΒΑΞΑΛΗ

"Ο υποτιτλισμός του Egypt δεν ήταν μια απλή μετάφραση."

Αυτό το μήνα μιλήσαμε με την Αγγελική Βαξάλη της Plotline, επικεντρώνοντας τη συζήτηση στο Egypt, το πρώτο μη ελληνικό παιχνίδι που κυκλοφόρησε στη χώρα μας πλήρως υποτιτλισμένο στη γλώσσα μας. Ας δούμε τι μας είπε σχετικά η κ. Βαξάλη.

PC Master: *Πώς προέκυψε η ιδέα για τον υποτιτλισμό του Egypt; Ποιοι παράγοντες συντέλεσαν στην επιλογή του συγκεκριμένου παιχνιδιού;*

Αγγελική Βαξάλη: Η Plotline ξεκίνησε πρώτη στην Ελλάδα τη διαδικασία εξελληνισμού των παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, εδώ και τέσσερα χρόνια, αρχίζοντας από τα εγχειρίδια χρήσης και τις συσκευασίες. Ακόμα και σήμερα δεν είμαστε απολύτως βέβαιοι μέχρι τίνος σημείου μπορεί να είναι επιτυχημένη αυτή η διαδικασία και από ποιο σημείο και μετά ο εξελληνισμός κινδυνεύει να καταλήξει κάπως "φολκλόρ". Για παράδειγμα, πόσο ευχάριστα ακούει κάποιος τις τρισάθλιες μεταγλωττίσεις των ξένων τηλεοπτικών σίριαλ; Θελήσαμε λοιπόν να ξεκινήσουμε από κάτι που θεωρήσαμε ότι θα γινόταν ευκολότερα αποδεκτό από τους χρήστες και ταιριάζει περισσότερο στο είδος του προϊόντος μας: τον υποτιτλισμό των διαλόγων.

Το γεγονός ότι το Egypt είναι το πρώτο παιχνίδι στο οποίο έγινε αυτή η προσπάθεια δεν έχει να κάνει με κάποια συγκεκριμένη επιλογή. Απλά έτυχε και η ευκαιρία γεννήθηκε με το Egypt. Επωφεληθήκαμε αυτής της ευκαιρίας, γιατί θεωρήσαμε ότι η μεταφορά του εν λόγω προϊόντος στα ελληνικά πράγματι έχει κάτι να προσφέρει στον Ελληνα χρήστη, χάρη στο πολιτιστικό περιεχόμενό του. Επίσης, η Αίγυπτος είναι μια μεσογειακή χώρα πολύ κοντινή στην Ελλάδα, με αρκετά κοινά ιστορικά στοιχεία, κι έχει αναπτύξει μεγάλη ελληνιστική παράδοση. Ετσι, πιστεύουμε ότι ένα παιχνίδι που αφορά σε αυτή τη χώρα και τον πολιτισμό της θα είναι ιδιαίτερα ελκυστικό για τους Ελληνες χρήστες.



Το πιο σημαντικό είναι ότι ο εξελληνισμός του Egypt αποτέλεσε για μένα μια ευκαιρία να γνωρίσω με ιδιαίτερα ευχάριστο τρόπο έναν από τους σπουδαιότερους πολιτισμούς που άφησαν τα ίχνη τους πάνω στη Γη. Τόσο το παιχνίδι καθαυτό όσο και η διαδικασία εξελληνισμού του μου πρόσφεραν πολλές και σημαντικές γνώσεις, που ίσως διαφορετικά να μην αποκτούσα ποτέ.

PCM: *Ποια προβλήματα συναντήσατε;*

Α.Β.: Ο υποτιτλισμός των διαλόγων του gameplay ήταν απλός από τεχνικής πλευράς, εφόσον και στη "μητρική" έκδοση ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει την εμφάνιση υπότιτλων παράλληλα με τους προφορικούς διαλόγους. Ετσι, η εμφάνιση των υπότιτλων στην οθόνη γινόταν αυτόματα μόλις αυτοί μεταφράζονταν πάνω στο ήδη υπάρχον αρχείο του προγράμματος που ήταν υπεύθυνο για τη διαχείρισή τους. Απλά χρειάστηκε να στείλουμε στην Cryo ελληνικές γραμματοσειρές, οι οποίες ενσωματώθηκαν στον κώδικα από τους προγραμματιστές, προκειμένου οι ελληνικοί χαρακτήρες να απεικονίζονται σωστά. Αυτό που δεν ήταν απλό για την Cryo ήταν η εμφάνιση υπότιτλων στις κινηματογραφικές σκηνές. Κατά τη δημιουργία της "μητρικής" έκδοσης του παιχνιδιού δεν είχε προβλεφτεί κάτι τέτοιο, έτσι οι προγραμματιστές της Cryo χρειάστηκε να δουλέψουν περισσότερο ώστε να ενσωματώσουν ελληνικούς υπότιτλους στα videos.

Πάντως για εμάς το μεγαλύτερο πρόβλημα ήταν ότι, ενώ θέλαμε το παιχνίδι να βασιστεί στην αγγλική έκδοση, ώστε οι ηθοποιοί να μιλάνε αγγλικά -μια γλώσσα πιο οικεία στο ελληνικό κοινό από ό,τι η γαλλική-, ήμαστε αναγκασμένοι να μεταφράσουμε από τα γαλλικά, γιατί τότε ήταν ολοκληρωμένη μόνο αυτή η έκδοση. Ετσι, αμέσως μόλις αυτό έγινε εφικτό, κάναμε αντιπαραβολή του ελληνικού κειμένου και με το αγγλικό και ελέγξαμε επανειλημμένα το παιχνίδι, ώστε να βεβαιωθούμε ότι οι υπότιτλοι συμφωνούσαν απόλυτα με τον προφορικό λόγο. Χρειάστηκε να κάνουμε αρκετές διορθώσεις, γιατί στην αγγλική έκδοση υπήρχαν κάποιες μικροαλλαγές στους διαλόγους, προκειμένου η διάρκεια των φράσεων που εκφωνούνταν από τους Αγγλους ηθοποιούς να είναι ίδια με εκείνη των αντίστοιχων γαλλικών φράσεων ή να αποδίδεται καλύτερα το ύφος των χαρακτήρων στην αγγλική γλώσσα. Αναγκάστηκα να παίξω το παιχνίδι περισσότερες από 20 φορές, ακολουθώντας όλες τις πιθανές εξελίξεις των διαλόγων, μέχρι να βεβαιωθώ ότι όλοι οι υπότιτλοι

ανταποκρίνονταν επακριβώς σε όσα έλεγαν οι χαρακτήρες.

PCM: *Συναντήσατε προβλήματα στη μετάφραση ειδικών όρων;*

A.B.: Τόσο οι διάλογοι όσο και το κείμενο της ζώνης τεκμηρίωσης του Egypt χαρακτηρίζονται από ιδιαίτερο πλούτο και σίγουρα η μετάφρασή τους δεν ήταν απλή. Κυρίως στη ζώνη τεκμηρίωσης, είχαμε να κάνουμε με ένα κείμενο που περιείχε όρους που εμπίπτουν στο πεδίο των επιστημών της αρχαιολογίας και της ιστορίας. Για παράδειγμα, η λέξη "cartouche" (ρολός παπύρου στα γαλλικά και τα αγγλικά) αποδίδεται από τους Ελληνες αρχαιολόγους ως "δέλτος" (η αρχαιοελληνική ονομασία για το έγγραφο ρολό του παπύρου). Εδώ ήταν ιδιαίτερα σημαντική η βοήθεια της αιγυπτιολόγου Ελένης Κλαδάκη, η οποία μας υπέδειξε τη σωστή μετάφραση πολλών όρων, όπως είναι οι ονομασίες των ιστορικών περιόδων (πρέπει επίσης να αναφερθεί πως όλα τα κείμενα μεταφράστηκαν με τη συνεργασία του κ. Θεόφραστου Χαρίτου, πτυχιούχου γαλλικής φιλολογίας). Επίσης, έπρεπε να ψάξουμε για τη σωστή μετάφραση των ονομάτων των υλικών που χρησιμοποιούνταν από τους Αιγύπτιους για διάφορες κατασκευές.

Ενα άλλο βασικό πρόβλημα ήταν η μετάφραση των ονομάτων των πόλεων και των Αιγύπτιων θεών στα ελληνικά. Για πολλά ονόματα υπάρχουν διαφορετικές εκδοχές και έπρεπε να βρούμε την επικρατέστερη. Για όλους αυτούς τους λόγους χρειάστηκε να ανατρέξουμε σε πολλές πηγές -στο Internet, σε εγκυκλοπαίδειες, σε εξειδικευμένα βιβλία- και να αφιερώσουμε όχι μόνο χρήματα αλλά και πολύ χρόνο. Το βιβλίο στο οποίο κυρίως βασιστήκαμε είναι ο κατάλογος της αιγυπτιακής συλλογής του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου, εφόσον θεωρήσαμε ότι αποτελεί αναμφίβολα αξιόπιστη πηγή. Γενικά προτιμήσαμε να διατηρήσουμε τις ελληνικές ονομασίες, όπου ήταν εφικτό. Για παράδειγμα, αποκαλούμε τον πολύτιμο λίθο λάπις-λάζουλι με την ελληνική ονομασία του που είναι κύανος, διατηρώντας όμως μέσα σε παρένθεση και την πιο διαδεδομένη ονομασία του, κατά την πρώτη αναφορά της λέξης [δηλ. κύανος (λάπις-λάζουλι)].

Τέλος, αυτό που μας προβλημάτισε ιδιαίτερα ήταν η κλίση των ονομάτων των θεών, των οποίων οι ελληνικές ονομασίες έχουν δοθεί από τους αρχαίους Ελληνες. Αρχικά σκεφτήκαμε να γράψουμε τα ονόματα στη δημοτική με την πιο απλοποιημένη γραφή τους, βασιζόμενοι σε γνωστή εγκυκλοπαίδεια (ο Οσιρις - του Οσιρι, η Ισιδα - της Ισιδας κ.ο.κ.). Τελικά όμως αποφασίσαμε να διατηρήσουμε τις αρχαιοελληνικές κλίσεις των ονομάτων (ο Οσιρις - του Οσιριδος, η Ισις - της Ισιδος...), που πιστεύουμε ότι είναι πιο σωστές, εφόσον η προέλευσή τους είναι αρχαιοελληνική αλλά κι επειδή έχουμε την πεποίθηση ότι η υπεραπλούστευση της ελληνικής γλώσσας καταλήγει στο βιασμό της.

PCM: *Ποια η προσωπική εμπειρία σας από αυτή την προσπάθεια;*

A.B.: Η εμπειρία μου από το Egypt ήταν τεράστια τόσο από επαγγελματικής όσο και από επιμορφωτικής πλευράς. Καταρχήν, ο υποτιτλισμός ήταν κάτι με το οποίο πάντα ήθελα να ασχοληθώ. Ο υποτιτλισμός δεν είναι μια απλή μετάφραση. Ο μεταφραστής καλείται να ταυτιστεί με τους χαρακτήρες του παιχνιδιού, για να μπορέσει να καταλήξει σε μια μετάφραση που δεν θα είναι απλά πιστή αλλά και θα χαρακτηρίζεται από γλαφυρότητα και θα καταφέρνει να μεταφέρει στο χρήστη τη διάθεση και τα συναισθήματα των ηρώων. Επίσης, το να αναλάβω τον εξελληνισμό ενός παιχνιδιού για υπολογιστές ήταν ένα όνειρο που είχα από πολύ μικρή. Ετσι νιώθει κάποιος ότι πράγματι συμμετέχει κατά κάποιο τρόπο στην υλοποίηση του παιχνιδιού, συνεργάζεται άμεσα με τους δημιουργούς του. Αυτό ήταν κάτι που πάντα περίμενα από τότε που ξεκίνησα τη συνεργασία μου με την Plotline. Οταν μάλιστα η ευκαιρία δόθηκε με ένα παιχνίδι της Cryo -που θεωρώ μία από τις σπουδαιότερες παρουσίες στο χώρο της βιομηχανίας των PC games και της οποίας παιχνίδια όπως τα Lost Eden και Dragon's Lore έχω πράγματι λατρέψει- ο ενθουσιασμός μου για αυτή τη δουλειά ήταν τεράστιος.

Για να δώσω μία πιο συγκεκριμένη εικόνα σχετικά με το ενδιαφέρον που προκαλεί ένας τίτλος όπως το Egypt και τα όσα πρόσφερε σε μένα (αλλά πιστεύω ότι θα προσφέρει σε όσους ασχοληθούν μαζί του), επιτρέψτε μου να σας αναφέρω ένα πρόσφατο παράδειγμα. Την προηγούμενη εβδομάδα επισκέφθηκα το Μουσείο του Λούβρου και -πέρα από το αυτονόητο ενδιαφέρον μου για τα αρχαιοελληνικά εκθέματα- ενδιαφέρθηκα και για τις αιγυπτιακές αρχαιότητες.

Εδώ θα ήθελα να υπενθυμίσω ότι το Egypt είναι ένα παιχνίδι που έχει δημιουργηθεί σε συνεργασία με το Μουσείο του Λούβρου, στη δε ζώνη τεκμηρίωσης περιέχονται πολυάριθμες φωτογραφίες από τα εκθέματα της αιγυπτιακής συλλογής του Μουσείου.

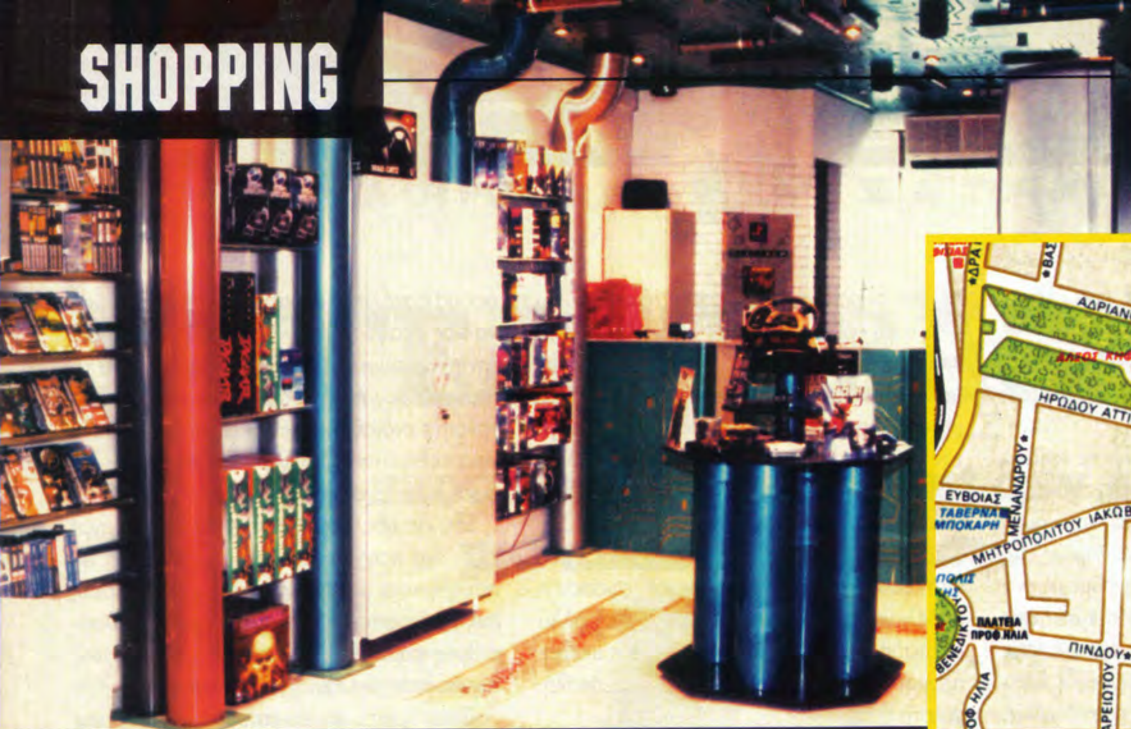
Οταν λοιπόν μπήκα στη σχετική πτέρυγα, με περίμενε ένα πρωτόγνωρο κι ευχάριστο συναίσθημα. Το περιβάλλον, ακόμη κι αν στην πραγματικότητα το έβλεπα για πρώτη φορά, μου ήταν οικείο. Πολλά από τα αγάλματα, τα αγγεία, τις τοιχογραφίες τα είχα ξαναδεί στο παιχνίδι, είχα διαβάσει για αυτά, είχα μάθει το ρόλο και τη λειτουργία τους, τη σημαντικότητά τους στη ζωή των ανθρώπων εκείνης της εποχής. Προχωρούσα στους διαδρόμους και σκεφτόμουν (σαν να επέστρεφα σε έναν γνωστό χώρο): να τα κανωπικά αγγεία, να τα ουσέπτις, οι υπηρέτες του νεκρού, να ο θεός Οσιρις, να η τοιχογραφία από τον τάφο του Μεν Μαατρέ, όπου η θεά Αθώρ υποδέχεται τον νεκρό Φαραώ... Ηταν ένα πράγματι υπέροχο συναίσθημα, ένα περίεργο, διαρκές deja vu...

Ηταν η πρώτη φορά που οι αναφορές στα καρτελάκια των βιτρινών, με τα περίεργα ονόματα, τους όρους, τις ιστορικές περιόδους, δεν μου φαίνονταν ξένες. Αυτό το οφείλω στο Egypt και πιστεύω ότι -πέρα από την ψυχαγωγία- ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία που έχει να προσφέρει στους χρήστες είναι η δυνατότητα να γνωρίσουν και να βιώσουν ένα εικονικό περιβάλλον, το οποίο αντικατοπτρίζει πιστά μια πραγματικότητα που σύντομα γίνεται δική τους.

PCM: *Προτίθεται η εταιρία να προχωρήσει και σε πλήρεις εξελληνισμούς τίτλων;*

A.B.: Αυτό θα γίνει μόνο όταν βρεθεί ένας τίτλος που θα θεωρήσουμε ότι πράγματι αξίζει μια τέτοια προσπάθεια.

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.





SOFTWARE CENTER

Η Sofware Center δεν είναι μία καινούρια εταιρία στον ελληνικό χώρο της Πληροφορικής. Αντίθετα, η πορεία που έχει διανύσει εδώ και μία δεκαετία την έχει εφοδιάσει με την απαραίτητη πείρα και την αναγκαία εγκυρότητα στον τομέα των video games και των υπολογιστών. Κατόπιν όλων αυτών, ήρθε η ώρα για την επέκτασή της προς τα βόρεια...

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Είναι γεγονός -έχουμε αναφερθεί ξανά σε αυτό το ζήτημα- ότι οι κάτοικοι των βόρειων προαστίων οι οποίοι ασχολούνται με υπολογιστές έχουν σημαντικό πρόβλημα με τις "παροιμιώδεις" αποστάσεις που πρέπει να διανύουν προκειμένου να βρουν ένα computer shop, ούτως ώστε να τύχουν της απαραίτητης υποστήριξης στο χόμπι τους. Αυτή η κατάσταση έχει μεταβληθεί άρδην τον τελευταίο καιρό και, από ό,τι φαίνεται, θα συνεχίσει να αλλάζει προς το καλύτερο όχι μόνο στα βόρεια αλλά, γενικότερα, και σε αποκεντρωμένες περιοχές.

Το νέο κατάστημα Software Center βρίσκεται λίγο έξω από την πλατεία της Κηφισιάς, γεγονός που δεν έχει επηρεάσει τη σύντομη σταδιοδρομία του. Τούτο δε διότι κατά τους δύο μήνες της ύπαρξής του, ουσιαστικά χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια για προβολή, έχει κατορθώσει να αγγίξει το κοινό της Πληροφορικής και να αποκτήσει μόνιμους πελάτες. Η ανταπόκριση του κόσμου (στην πλειονότητά τους νέοι) υπήρξε ιδιαίτερα ενθαρρυντική, και με την πάροδο του χρόνου είναι σίγουρο ότι θα παρουσιάσει αυξητικές τάσεις, δεδομένου του ότι το Software Center έχει να προσφέρει σημαντικές υπηρεσίες με εγγυημένη ποιότητα και αξιοπιστία.

Κατά την επίσκεψή μας στο κατάστημα ενημερωθήκαμε πρωτίστως για τις καλοκαιρινές προσφορές, οι οποίες είναι σίγουρο ότι σας ενδιαφέρουν, αφού, όπως καταλάβαμε, προβλέπονται ιδιαίτερα "ζεστές". Αν σκέφτεστε να αγοράσετε υπολογιστή, το καλοκαίρι συνήθως είναι μια καλή εποχή από άποψη κόστους, και η προσφορά του Software Center πολύ δυναμική.

Ενας Intel Pentium 233MMX με 32MB RAM και οθόνη 14", καθώς και μία πλειάδα άλλων σημαντικών εξαρτημάτων θα σας κοστίσουν μόνο

199.000 (χωρίς τον Φ.Π.Α.). Αν, όμως, απαιτείτε ένα μηχάνημα επαγγελματικών προδιαγραφών και οι συνεχείς μετακινήσεις σας επιβάλλουν την αγορά ενός φορητού υπολογιστή, τότε το Notebook του Software Center διαθέτει Pentium 233MMX, 32MB RAM, έγχρωμη οθόνη και 3,2GB σκληρό δίσκο, η δε τιμή του ανέρχεται στις 750.000 δρχ. (χωρίς τον Φ.Π.Α.). Σε άμεση συνεργασία με το κεντρικό κατάστημα, το Software Center θα έχει έτοιμο τον υπολογιστή που θέλετε και τη σύνθεση που διαλέξατε, ενώ το service θα είναι πάντα σε θέση να σας βοηθήσει στα προβλήματα που ίσως αντιμετωπίσετε.

Αν, όμως, είστε από τους προνομιούχους κατόχους υπολογιστή και απλώς αναζητάτε το κατάλληλο λογισμικό για να περάσετε ευχάριστα τις ώρες σας (φυσικά και εννοώ εκείνο το παιχνίδι που σας υποσχέθηκαν οι γονείς σας μόλις τελειώσετε τις εξετάσεις), τότε το κατάστημα της παρουσίασής μας είναι ιδανική περίπτωση, καθώς τα παιχνίδια αποτελούν κεντρικό θέμα στη διάταξη

Χωρίς περιττές διακοσμήσεις, αλλά με τάξη στα προϊόντα και εύκολη πρόσβαση για τον πελάτη, το Software Center θα μπορούσε να βαθμολογηθεί με "άριστα", αν είχαμε κατηγορία "Χώρος" (το ντεκόρ της οροφής-πλακέτας είναι το πιο πρωτότυπο που έχω δει σε computer shop).

του χώρου. Χωρίς να περιορίζεται στους υπολογιστές, το Software Center αποτελεί "πηγή" των παιχνιδιών, κάποια από τα οποία βρίσκονται σε αληθινά ασυναγώνιστες τιμές.

Ολες οι νέες κυκλοφορίες έχουν τη θέση τους στα ράφια του, και είναι δυνατή ακόμη και η ανταλλαγή των μεταχειρισμένων games με καινούρια (για να μη βαριέστε εσείς με τις κονσόλες!). Οι gaming consoles είναι βασικό στοιχείο του Software Center, καθώς όλες οι σύγχρονες παιχνιδομηχανές κάνουν αισθητή την παρουσία τους. Ενδεικτικά, οι τιμές για τις κονσόλες (για όσους, τέλος πάντων, ακόμη "δεν έχουν δει το φως τους", ώστε να προβούν στην αγορά ενός PC) είναι εντυπωσιακές: Το γνωστό και μη εξαιρετέο Sony PlayStation (με δύο pads, ένα παιχνίδι και μία memory card) θα σας στοιχίσει κάτι λιγότερο από 60.000 δρχ., ενώ στην ίδια τιμή θα βρείτε και το Nintendo 64 (με ένα game και ένα pad), το δε Sega Saturn (με ένα CD και ένα χειριστήριο) κυμαίνεται στις 50.000 δρχ. Οσοι πιστοί προσέλθετε!

Ο υπεύθυνος του υποκαταστήματος Παναγιώτης Ανεζύρης μας είπε λίγα λόγια για τα άμεσα σχέδια του καταστήματος, στα οποία περιλαμβάνεται η όσο το δυνατόν καλύτερη ανάπτυξη και επέκταση τόσο της εταιρίας (με ακόμη ένα υποκατάστημα) όσο και του υποκαταστήματος με διεύρυνση του χώρου ή μετακόμιση σε πιο κεντρικό σημείο. Οσον αφορά στο χώρο, πάντως (η μανία του κ. Ανεζύρη με την καθαριότητα πρέπει να σημειωθεί), οφείλω να ομολογήσω ότι πρόκειται για ένα από τα πλέον καλαίσθητα και τακτοποιημένα καταστήματα που έχω επισκεφθεί.



Χωρίς περιττές διακοσμήσεις, αλλά με τάξη στα προϊόντα και εύκολη πρόσβαση για τον πελάτη, το Software Center θα μπορούσε να βαθμολογηθεί με "άριστα", αν είχαμε κατηγορία "Χώρος" (το ντεκόρ της οροφής-πλακέτας είναι το πιο πρωτότυπο που έχω δει σε computer shop). Ενθαρρυντικό είναι το γεγονός ότι τα καταστήματα υπολογιστών επενδύουν αρκετά χρήματα και κόπο στην εμφάνιση και τη λειτουργικότητά τους, κάτι που μερικά χρόνια πριν φάνταζε απλώς όνειρο.

Τα σχέδια του καταστήματος περιλαμβάνουν και το "θαυμαστό κόσμο" του Internet, καθώς το ενδιαφέρον του κοινού είναι πολύ αυξημένο τον τελευταίο καιρό. Στις προθέσεις των υπευθύνων του Software Center είναι να εγκαταστήσουν τερματικά συνδεδεμένα με το Internet, όπου θα μπορούν να παίζουν ή να σερφάρουν οι πελάτες του καταστήματος, ανοίγοντας έτσι νέους επικοινωνιακούς ορίζοντες.

Ο κ. Ανεζύρης, όμως, έκρουσε τον κώδωνα του κινδύνου για την αυξανόμενη ζήτηση του Internet: "Παρά το ενδιαφέρον του κοινού για το Δίκτυο, δεν είμαι υποστηρικτής της φανατικής χρήσης του που μπορεί να οδηγήσει στην απομόνωση του ανθρώπου. Υπάρχουν και άλλα πράγματα στη ζωή από πέντε-έξι ώρες μπροστά στον υπολογιστή. Αλλωστε, πολλοί είναι αυτοί που δεν έχουν ακόμη συνειδητοποιήσει τι ακριβώς είναι το Internet και στην πορεία απλώς απογοητεύονται."

PC

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
Software Center

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Είδη υπολογιστών και gaming consoles

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Κηφισίας 263, Κηφισιά (εμπορικό κέντρο "See & Shop")

ΤΗΛΕΦΩΝΟ
8018978



USER POWER

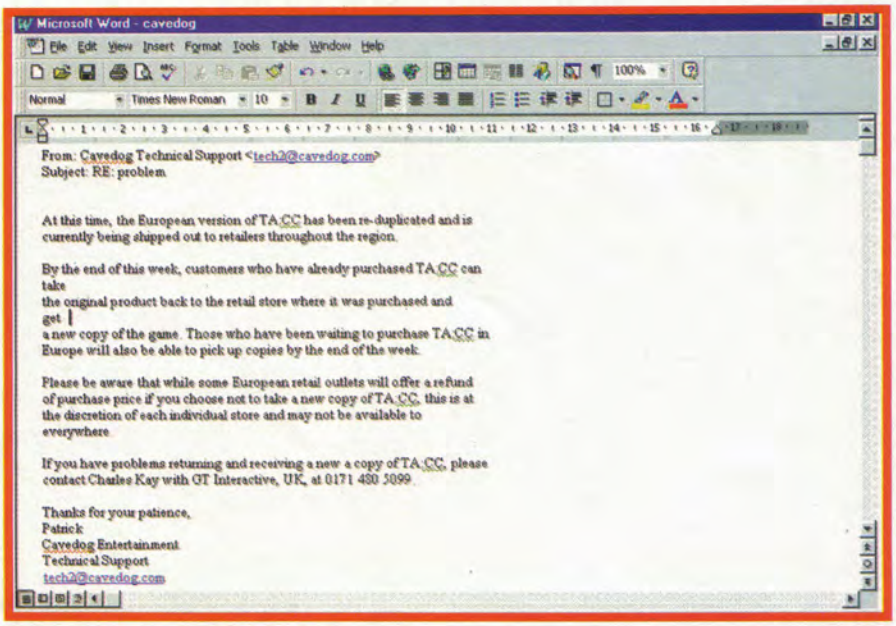
ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΕΙΜΑΙ... ΕΥΡΩΠΑΙΟΣ;

Αυτό το μήνα, φίλοι μας, θα σας αφηγηθούμε μια "δική μας" περιπέτεια, που συνέβη στο συνεργάτη του περιοδικού "Hellfire", όταν επιχείρησε μια ενέργεια εξαιρετικά σπάνιας δυσκολίας: να εγκαταστήσει στον υπολογιστή του ένα παιχνίδι για review! Ας αφήσουμε όμως τον ίδιο το συντάκτη να μας διηγηθεί τα... παθήματά του!

Το Total Annihilation σίγουρα το γνωρίζετε. Πρόκειται για τον πασίγνωστο τίτλο της Cavedog, που σημείωσε μεγάλη επιτυχία χάρη στο τεράστιο βάθος στο gameplay και τις ανάλογες multiplayer δυνατότητες. Μια βόλτα στο Internet θα σας πείσει για του λόγου το αληθές. Ολόκληρο το Διαδίκτυο βρίθει από φανατικούς παίκτες, που χαίρονται ένα από τα καλύτερα strategies όλων των εποχών. Επίσης ίσως να γνωρίζετε την κυκλοφορία του επίσημου add-on από την Cavedog, του Core Contigency. Το εν λόγω add-on προσφέρει σημαντικές αλλαγές στο αυθεντικό παιχνίδι, με χαρακτηριστική αυτή των 75 (!) νέων units. Εμείς, ως σωστό περιοδικό (αν δεν παινέψεις το περιοδικό σου, θα σε πλακώσει ο αρχισυντάκτης), φυσικά και είχαμε προγραμματίσει ένα αναλυτικό review και φυσικά ήμαστε ενθουσιασμένοι όταν το CD κατέφθασε στα γραφεία μας. Αλλά και φυσικά "τρελαθήκαμε" από όσα ακολούθησαν την εγκατάστασή του. Ας δούμε όμως την ιστορία από την αρχή.

Μόλις λοιπόν παρέλαβα το CD του παιχνιδιού, το πρώτο που έκανα ήταν να το εγκαταστήσω στον σκληρό μου. Ολα πήγαν τέλεια. Το add-on εγκαταστάθηκε, το ίδιο και ο Map & Mission editor, οπότε προετοιμάστηκα για ένα "γερό" ξενύχτι. Φορτώνω το παιχνίδι, όλα άψογα. Η εισαγωγή, το αρχικό menu, τα πάντα στη θέση τους. Πού να γνώριζα ο δυστυχής τι θα επακολουθούσε! Ανυπομονώντας να εξετάσω τα καινούρια units, ξεκινώ με έναν skirmish χάρτη. Εν τω μεταξύ διάβαζα στο οπισθόφυλλο του CD τα νέα χαρακτηριστικά και είχα "φτιαχτεί" εντελώς (φανατικός strateg-άς γαρ): καινούρια units, περισσότεροι χάρτες, καλύτερος έλεγχος και άλλα τέτοια όμορφα. Επέλεξα ένα τυχαίο σενάριο και περίμενα να φορτώσει - ξέρετε, η εκνευριστική αργοπορία του Total.

Loading το ένα, loading το άλλο, τέλος πάντων, κάποια στιγμή το παιχνίδι με "πετά" στα Windows. Τυχαίο, σκέφτηκα, άλλωστε ο υπολογιστής μου δεν είναι και η προσωποποίηση της... τύχης όσον αφορά στα illegal operations. Ξαναφορτώνω το παιχνίδι, πάλι τα ίδια. Τρίτη φορά, νέο "πέταγμα" στα Windows. Διαβάζω το Read Me, τίποτε το σχετικό. Κάνω uninstall και το εγκαθιστώ από την αρχή (μαζί με το αρχικό Total). Το παιχνίδι δεν έλεγε να ξεκινήσει. Ξανά install, αυτή τη φορά


From: Cavedog Technical Support <tech2@cavedog.com>
Subject: RE: problem

At this time, the European version of TA:CC has been re-duplicated and is currently being shipped out to retailers throughout the region.

By the end of this week, customers who have already purchased TA:CC can take
the original product back to the retail store where it was purchased and get
a new copy of the game. Those who have been waiting to purchase TA:CC in Europe will also be able to pick up copies by the end of the week.

Please be aware that while some European retail outlets will offer a refund of purchase price if you choose not to take a new copy of TA:CC, this is at the discretion of each individual store and may not be available to everywhere.

If you have problems returning and receiving a new a copy of TA:CC, please contact Charles Kay with GT Interactive, UK, at 0171 480 5099.

Thanks for your patience,
Patrick
Cavedog Entertainment
Technical Support
tech2@cavedog.com

Η απάντηση -μέσω e-mail- της Cavedog.

χωρίς τον editor: Το Total σταθερό στις... θέσεις του. Αναρωτήθηκα μήπως είχε πρόβλημα το αρχικό Total, οπότε νέο uninstall και install μόνο του Total, χωρίς το add-on δηλαδή. Το παιχνίδι έτρεχε κανονικά. Ξανακάνω install το add-on, μία από τα ίδια. Για να μη σας κουράσω, δοκίμαζα το add-on επί ένα απόγευμα και σε τρεις διαφορετικούς υπολογιστές (Intel και Cyrix) φίλων μου, πάντα με τα ίδια αποτελέσματα. Με τα πολλά, αποφασίζουμε να στείλουμε e-mail στην εταιρία για να διαμαρτυρηθούμε. Ευτυχώς η απάντηση δεν άργησε να έρθει. Αφηνε να εννοηθεί ότι το πρόβλημα είναι γνωστό και έγκειται σε κάποιο bug που παρουσιάζουν μόνο οι ευρωπαϊκές εκδόσεις!

Καλά, μας δουλεύουν κανονικά; Ολόκληρη εταιρία και κυκλοφορεί τους τίτλους της αλόγιστα; Οποιοδήποτε προϊόν, είτε λέγεται computer game είτε... ακουστικά για walkman, υποτίθεται ότι περνά από ΕΞΑΝΤΛΗΤΙΚΑ tests προτού παρουσιαστεί στην αγορά. **Και εντάξει για ένα ή δύο αντίτυπα του προϊόντος, ενδέχεται να είναι ελαττωματικά, αλλά για ολόκληρη την ευρωπαϊκή έκδοσή του; Αν είναι δυνατόν!**

Αυτό που με ενόχλησε περισσότερο όταν συζήτησα με τρίτους το θέμα ήταν η αδιαφορία τους: "Ελα, μωρέ, αφού θα πάρουμε το σωστό CD χωρίς να πληρώσουμε επιπλέον χρήματα, πώς κάνεις έτσι;"

Ξυπνήστε! Εντάξει εγώ, που εξάλλου έλαβα το CD δωρεάν για το review, αλλά σκεφτείτε να είχε τύχει σε εσάς. Ο σωστός καταναλωτής, όταν πληρώνει τα ωραία του λεφτά για ένα game ή add-on ή τέλος πάντων για μια εφαρμογή, απαιτεί από το πρόγραμμα να δουλέψει τη στιγμή που εκείνος επιθυμεί και όχι έπειτα από μερικές εβδομάδες. Φανταστείτε να είχε προμηθευτεί το CD κανένας πιτσιρικάς, χωρίς πρόσβαση στο Internet, χωρίς ενημερωμένους φίλους και μη αναγνώστης του "PC Master". Πρακτικά, θα πέταγε τα λεφτά του. 'Η μήπως ελπίζετε ότι κάποιος υπεύθυνος της Cave Dog ή του καταστήματος από όπου το αγόρασε θα χτύπαγε την πόρτα του μια ωραία πρωία και θα του έλεγε: "Καλημέρα σας, μάθαμε πως αγοράσατε την ευρωπαϊκή έκδοση του add-on για το Total Annihilation και σπεύσαμε αμέσως να φέρουμε το bug free CD, αφού αυτό που έχετε δεν λειτουργεί";

Μα είμαστε σοβαροί τώρα; Το μόνο που θα τον γλίτωνε θα ήταν το να επιστρέψει το παιχνίδι (κατά παράβαση της πρώτης εντολής της Πληροφορικής: "ου μπλέξεις με καταστήματα") στο κατάστημα και να τύχει σε ευσυνείδητο και ενημερωμένο υπάλληλο. Στο τέλος θα πληρώνουμε 10-15 χιλιάδες για ένα παιχνίδι και θα είμαστε και ικανοποιημένοι - όχι από την ποιότητά του αλλά από το γεγονός ότι τρέχει! ("Ποπό! φανταστικό manual, λες να τρέχει και το παιχνίδι; Αν ναι, θα είναι σίγουρα το αγαπημένο μου!")

Ξυπνήστε! Εντάξει εγώ, που εξάλλου έλαβα το CD δωρεάν για το review, αλλά σκεφτείτε να είχε τύχει σε εσάς. Ο σωστός καταναλωτής, όταν πληρώνει τα ωραία του λεφτά για ένα game ή add-on ή τέλος πάντων για μια εφαρμογή, απαιτεί από το πρόγραμμα να δουλέψει τη στιγμή που εκείνος επιθυμεί και όχι έπειτα από μερικές εβδομάδες. Φανταστείτε να είχε προμηθευτεί το CD κανένας πιτσιρικάς, χωρίς πρόσβαση στο Internet, χωρίς ενημερωμένους φίλους και μη αναγνώστης του "PC Master". Πρακτικά, θα πέταγε τα λεφτά του.

Μήπως υπερβάλλουμε; Ισως, αλλά μην μου πείτε ότι σε όλη την gaming σταδιοδρομία σας δεν σας έχει συμβεί κάτι παρόμοιο. **Μου φαίνεται ότι οι εταιρίες έχουν εκτραχηλιστεί εντελώς. Επειγόντως πρέπει να συνέλθουν και να κατανοήσουν ότι καλό και άγιο το κέρδος, αλλά θα πρέπει να υπολογίζουν περισσότερο τον gamer.** Αλλωστε αυτός καθορίζει την επιτυχία τους και κανένας άλλος. Απολύτως!

Πάντως, για να είμαστε αντικειμενικοί, θα πρέπει να αναγνωρίσουμε την άμεση απόκριση της εταιρίας, η οποία παραδέχεται το πρόβλημα. Επίσης καθιστά σαφές ότι οποιοσδήποτε κάτοχος του add-on (του original, έτσι;) μπορεί να το αντικαταστήσει με την bug free έκδοσή του στο κατάστημα από όπου το προμηθεύτηκε (αυτό έλειπε!). Οσοι λοιπόν αγοράσατε την ελαττωματική έκδοση του Core Contigency, επικοινωνήστε με το κατάστημα από όπου το αγοράσατε και απαιτήστε το "λειτουργόν" CD (η Cavedog κατόρθωσε να μας χαρίσει άλλη μία ορολογία). Σύμφωνα με την Cavedog, αυτό θα έχει κυκλοφορήσει τη στιγμή που θα διαβάζετε το τεύχος. Επίσης, πάντα σύμφωνα με την ίδια εταιρία, αν αποφασίσετε να μην αγοράσετε το νέο Core Contigency αλλά έχετε την ελαττωματική έκδοσή του, ορισμένα καταστήματα -ανάλογα με την πολιτική τους- ενδέχεται να σας επιστρέψουν τα χρήματά σας. Να το δω και να μην το πιστέψω...

Α, και προσοχή στο εξής: Επικοινωνήσαμε με την εταιρία που αντιπροσωπεύει επίσημα το παιχνίδι στην Ελλάδα, τη CD-Media. Οπως μας εξήγησε η εξυπηρετικότατη (μην πάει ο νους σας στο... πονηρό!) υπεύθυνη δημόσιων σχέσεων της εταιρίας Αντιγόνη Μολοδάνωφ, οι ίδιοι είχαν γνώση του προβλήματος και για αυτό δεν διένειμαν ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΚΑΜΙΑ ελαττωματική κόπια του παιχνιδιού σε καταστήματα στη χώρα μας, αλλά περίμεναν από την Cavedog τη διορθωμένη version. Αυτή έχει ήδη φτάσει τώρα που διαβάζετε το περιοδικό. Πιθανόν όμως σε κάποια καταστήματα που έκαναν δική τους "παράλληλη" εισαγωγή, προτού εισαχθεί το παιχνίδι από την επίσημη αντιπροσωπία, να έχουν ξεμείνει ελαττωματικά αντίτυπα, για την ύπαρξη των οποίων φυσικά δεν ευθύνεται η CD-Media.

Προτού αγοράσετε το παιχνίδι, λοιπόν, βεβαιωθείτε πως πρόκειται για αντίτυπο που έχει εισαχθεί από τη CD-Media. Σε αντίθετη περίπτωση, ζητήστε από το κατάστημα να σας διαβεβαιώσει πως, εάν πέσετε σε κάποιο από τα ελαττωματικά, θα σας επιστρέψει τα χρήματά σας. Τέλος, διευκρινίζουμε για ακόμα μία φορά πως όλα αυτά ισχύουν για το add-on του Total Annihilation (το Core Contigency δηλαδή) και όχι για το ίδιο το Total Annihilation, που δεν παρουσιάζει κανένα πρόβλημα. PC


GAMEWEB
Η ΠΩΡΩΣΗ ΑΡΧΙΖΕΙ
ΕΔΩ ΚΑΙ ΤΩΡΑ!!!
Επιτέλους! Στις 15/7 αποκτάμε και εμείς σπίτι!
Θες να με κατεβάσεις; Πήγαινε στα DOWNLOADS.
Στα REVIEWS θα μάθεις τα πάντα για εμάς!
Τρέχω να προλάβω τα NEWS στο GameWeb!


Τα FEATURES με σώσανε! Ξέρω πλέον τα πάντα γύρω από τα games.
Οι καλυτερότεροι από εμάς συχνάζουν στο HALL OF FAME. Εσύ;
Απογειωθήκαμε τελείως!!! Το GameWeb έχει τα πάντα για τα PC & Console Games!
Γνώρισε τους καινούριους της παρέας μας κάνοντας κλικ στα PREVIEWS.
Γουστάρεις κουβεντούλα ; Πέρνα από τα FORA!!!
JOIN IT!
http://www.gameweb.gr

RED SHIFT 3

Ολα όσα θέλετε να μάθετε για το σύμπαν σε ένα CD

Του Σωτήρη "SpaceJam" Μπέλλου

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα με αστείρευτο βάθος, με έγκυρα στοιχεία και φωτογραφίες της NASA, το οποίο φέρει την υπογραφή της πασίγνωστης για τα προηγούμενα Red Shift, DK Multimedia. Ξεκινώντας το Red Shift 3, μεταφέρεστε σε ένα αρχικό menu όπου και ακούγεται -μέσα από πεντακάθαρο speech- ένα εντυπωσιακό tutorial της εφαρμογής. Αν είστε καινούριοι στο χώρο των Red Shift, ακούστε το με αμείωτη προσοχή, ώστε να κατατοπιστείτε όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Μέσα από την επιλογή main program έχετε πρόσβαση στο κυρίως μέρος του Red Shift, όπου θα δείτε -στην κυριολεξία- το σύμπαν να ξετυλίγεται μπροστά σας.

Οπως εύστοχα παρατηρούν οι δημιουργοί του, το Red Shift 3 είναι ένα interactive Planetarium. Βασική λειτουργία του είναι η παρουσίαση σε αστρικούς χάρτες της ακριβούς θέσης των πλανητών, των αστέρων και γενικά όλων των γνωστών ουράνιων αντικειμένων. Μόλις μπείτε στην κύρια οθόνη του προγράμματος, εκτός από τα πολλά icons στα αριστερά, την προσοχή σας θα τραβήξει ο αστρικός χάρτης που καταλαμβάνει την οθόνη. Αντιπροσωπεύει τον έναστρο ουρανό πάνω από τον ορίζοντα της Γης. Αμέσως μετά θα παρατηρήσετε τις μικρές άσπρες κουκκίδες. Αυτές είναι, φυσικά, τα αστέρια. Ενα κλικ πάνω σε μια τέτοια κουκκίδα ανοίγει ένα icon, το οποίο αναγράφει το όνομα του άστρου. Για καθένα από αυτά υπάρχει και αντίστοιχο icon που, με νέο αριστερό κλικ σε αυτό, οδηγεί σε επιπλέον πληροφορίες όπως το μέγεθός του, η χρονιά που μετρήθηκε, η δομή του κ.λπ. Η πρώτη ευχάριστη έκπληξη έρχεται σε αυτό το σημείο. Ο χάρτης είναι τεράστιος, κατά συνέπεια τα αστέρια που απεικονίζονται σε αυτόν είναι πολυπληθή, οπότε το μέγεθος των πληροφοριών υπερβαίνει κάθε προσδοκία.

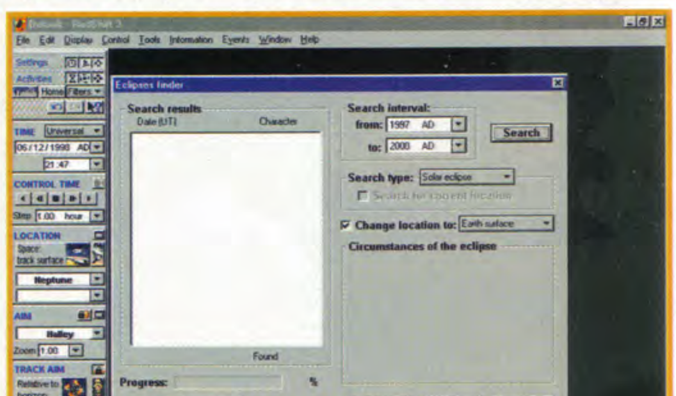
Το βάθος του Red Shift φαίνεται από την πρώτη στιγμή. Το φαινομενικά αρνητικό για τους μη γνώστες της αστρονομίας είναι το ότι οι περισσότερες από αυτές τις πληροφορίες δίνονται στην επιστημονική μορφή τους. Φαινομενικά αρνητικό, διότι στο RS3 συμπεριλαμβάνεται και ένα εξειδικευμένο λεξικό (στο option Information) με όλες τις χρησιμοποιούμενες ορολογίες. Ευκαιρία λοιπόν να πλουτίσετε τις γνώσεις σας και στον τομέα της αστρονομίας.

Στο αριστερό άκρο της οθόνης βρίσκονται συνωστισμένα αρκετά icons που εξυπηρετούν επίσης εντυπωσιακές λειτουργίες. Ομως ας δούμε αναλυτικά τις πιο σημαντικές από αυτές. Στο icon Time αναγράφεται η ημερομηνία του συστήματός σας και κατ' επέκταση ο χάρτης απεικονίζει τον ουρανό βάσει αυτών των χρονικών δεδομένων. Αν αποφασίσετε να δώσετε διαφορετικά χρονικά δεδομένα και πατήσετε Enter, θα δείτε ολόκληρο τον αστρικό χάρτη να αλλάζει και να παίρνει τη μορφή του ορίζοντα στην ημερομηνία που πληκτρολογήσατε! Ακόμα κι αν δώσετε κάποιο προ Χριστού έτος, θα παρακολουθήσετε σχετικές αλλαγές με τα άστρα να έχουν μετακινηθεί ανάλογα. Εκεί όπου το RS3 μας ξάφνιασε ευχάριστα ήταν όταν επιχειρήσαμε να δώσουμε μια μελλοντική ημερομηνία. Η μηχανή του προγράμματος δύναται να υπολογίσει ακόμα και τις μελλοντικές θέσεις των ουράνιων σωμάτων. Σίγουρα εντυπωσιακή δουλειά που δεν αφήνει τίποτε αναπάντητο ή ανεξερεύνητο.

Το δεύτερο ενδιαφέρον icon είναι το Location. Καθορίζει την πόλη ή το παρατηρητήριο με βάση το οποίο θα "καταγραφεί" ο ουρανός. Και σε αυτό το σημείο το RS3 μας άφησε άναυδους. Στο icon περιέχεται μια search engine απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε την πόλη που επιθυμείτε, μέσα από έναν τεράστιο κατάλογο (από Θεσσαλονίκη μέχρι και ...Καλκούτα). Φυσικά, επιλέγοντας μια πόλη που απέχει κατά πολύ από την προηγούμενη, τα δεδομένα αλλάζουν (π.χ. ο ουρανός σκοτεινιάζει). Τέλος, στο εικονίδιο Aim η επιλογή ενός από τα αμέτρητα ουράνια σώματα που παρέχονται θα έχει ως αποτέλεσμα τη μετακίνηση του εικονικού τηλεσκοπίου προς αυτό - συμπεριλαμβάνονται ακόμα και οι αστερισμοί. Εδώ είναι λίγο πολύπλοκα τα πράγματα όσον αφορά στον εντοπισμό ενός ουράνιου σώματος στο χάρτη. Αν θέλετε να εντοπίσετε, για παράδειγμα, έναν πλανήτη, θα πρέπει να τον βρείτε από την επιλογή find (στο option Information) και στη συνέχεια να



Ψάχνοντας τον Ποσειδώνα πέσαμε πάνω σε αυτόν τον κομήτη.



Μπορείτε να βρείτε όλες τις εκλείψεις που έχουν συμβεί σε ένα χρονικό διάστημα!



Η Photo Gallery είναι εκπληκτική.



Το Big Bang. Από εκεί ξεκίνησαν όλα.

επιλέξετε lock on σε αυτόν, στο menu που εμφανίζεται δίπλα του. Το αρνητικό έγκειται στο ότι ο πλανήτης δεν ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα άστρα και έτσι θα πρέπει να τον βρείτε μόνοι σας με συνεχή κλικ. Το μόνο που θα πρέπει να γνωρίζετε είναι ότι ο χάρτης έχει "κεντραριστεί" γύρω από αυτόν. Υπάρχουν και άλλα πολύπλοκα options του Red Shift, που όμως για την ανάλυσή τους δεν επαρκούν ούτε... 10 τεύχη του "PC Master", οπότε ας προχωρήσουμε σε άλλες, περισσότερο απλές και κατανοητές λειτουργίες που ενδιαφέρουν άμεσα τον επίδοξο χρήστη.

Μέσα από την επιλογή Information έχετε πρόσβαση σε αρκετές υποεπιλογές που αφορούν στο υπόλοιπο τμήμα του Red Shift. Η πρώτη ενδιαφέρουσα είναι η Astronomy Tours που φιλοδοξεί να σας πληροφορήσει για τα βασικά του ουρανού που σας περιβάλλει. Μέσα από πολλούς καταλόγους με αντίστοιχες ενότητες θα μάθετε για τα βασικά των άστρων, για το ταξίδι του Voyager, ακόμα και για τον Γαλαξία της Ανδρομέδας. Το Astronomy Tours αποτελεί την πρώτη επιλογή που θα πρέπει να ενεργοποιήσετε εφόσον σκοπεύετε σε μια σωστή περιήγηση στον κόσμο των άστρων. Η δεύτερη ενδιαφέρουσα επιλογή είναι η Photo Gallery που, όπως άλλωστε μαρτυρεί και το όνομά της, αποτελεί μια τεράστια συλλογή από φωτογραφίες σχετικά με το ηλιακό σύστημα, το Γαλαξία κ.λπ. Υπό την επιλογή Record Breakers θα γνωρίσετε για τα κοσμικά φαινόμενα που υπερβαίνουν τα υπόλοιπα στις διάφορες μετρήσεις, όπως για τον μεγαλύτερο πλανήτη ή τον λαμπρότερο κομήτη, διαμέσου ενός τεράστιου καταλόγου που θα σας κρατήσει απασχολημένο για ώρες. Τέλος, και επειδή δεν νοείται multimedia εφαρμογή χωρίς videos, μέσα από το option Story of the Universe μπορείτε να παρακολουθήσετε την ιστορία του σύμπαντος καθώς δίνεται όμορφα δομημένη (σωστές ενότητες με λογική συνέχεια) με το σχετικό animation. Μην περιμένετε τα videos να φτάνουν τα επίπεδα άλλων εφαρμογών, ωστόσο μην ξεχνάτε ότι το Red Shift 3 έχει πρωταρχικά ενημερωτικό χαρακτήρα.

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΚΑΤΕΧΟΥΝ ΕΝΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ RED SHIFT

Στο τρίτο μέρος της σειράς παρουσιάζονται εκ νέου κυρίως τα Sky Diary, Astronomy Tours και Record Breakers. Παράλληλα έχει βελτιωθεί το interface, τα bitmaps των γραφικών και η εξομοίωση του ουρανού. Στα Dictionary και Photo Gallery έχουν προστεθεί νέα στοιχεία (updated), η On-line Help είναι λεπτομερέστερη και το Story of the Universe έχει βελτιωθεί και εμπλουτιστεί με 16 bit ήχο.

ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΕΧΟΥΝ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET

Το Red Shift 3 παρέχει απευθείας πρόσβαση στο Internet μέσω της επιλογής Information/News και ενημερώνει το εγκατεστημένο πρόγραμμα για οποιαδήποτε νέο γύρω από τον τομέα της αστρονομίας. Αν ενδιαφέρεστε να ενημερωθείτε σχετικά με το Red Shift 3, απευθυνθείτε στη διεύθυνση της DK Multimedia http://www.dk.com.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ασχοληθήκαμε αρκετές ώρες (προσωπικά, μόνο το δίπλωμα αστρονομίας μου λείπει) με την εφαρμογή προτού σας την παρουσιάσουμε σε αυτήν τη στήλη. Το συμπέρασμα που προκύπτει είναι ότι το RS3 απευθύνεται σε κοινό που ενδιαφέρεται να εξετάσει σε βάθος τα μυστικά της αστρονομίας. Σε καμία περίπτωση δεν προσφέρει επιφανειακές γνώσεις. Αντίθετα, οι περισσότερες από αυτές είναι ειδικές, μια και απαιτούν την κατοχή ειδικών ορολογιών και εννοιών. Και για τον αρχάριο, πάντως, αποτελεί μια καλή πρόταση, αφού με το λεπτομερές help και το λεξικό που διαθέτει δεν αφήνει σχεδόν τίποτε ανεξήγητο. Δεκάδες εφαρμογές (πολύ περισσότερες από αυτές που σας παραθέσαμε) και άπειρες πληροφορίες -συνεχώς ανανεώσιμες για όσους έχουν πρόσβαση στο Internet- απαιτούν την αμέριστη προσοχή και αφοσίωσή σας. Θα σας απορροφήσει για πολλές εβδομάδες.

ΕΤΑΙΡΙΑ: DK Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: P-100 MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95, SVGA 640x480 256 χρώματα, Quick Time 2.1.2, Internet Explorer 3.0.2, SoundBlaster ή συμβατή
ΔΙΑΘΕΣΗ: Games Club, Β. Όλγας 24, Άνω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670, 9604755

TOTAL TITANIC

Μια... αξέχαστη νύχτα!

Του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

Το μεγαλύτερο ναυάγιο της ιστορίας των θαλάσσιων ταξιδιών είναι αναμφισβήτητα αυτό του Τιτανικού. Το "αβύθιστο" πλοίο, βυθίστηκε στο πρώτο ταξίδι του στις 2:10 την 15η Απριλίου 1912, παίρνοντας μαζί του 1.503 από τα 2.026 άτομα που επέβαιναν σε αυτόν. Η τραγική αυτή ιστορία του Τιτανικού ήρθε πάλι στο προσκήνιο με την ομώνυμη ταινία που απολαύσαμε στις κινηματογραφικές αίθουσες πριν από λίγο καιρό, η οποία απέσπασε εξαιρετικές κριτικές. Πριν από την ταινία αυτή, πολλές άλλες προσπάθησαν να μεταφέρουν στις οθόνες την ατμόσφαιρα της νύχτας της 14ης Απριλίου 1912, άλλες με περισσότερη και άλλες με λιγότερη επιτυχία.

Στο πακέτο θα βρείτε 2 CDs. Στο πρώτο βρίσκεται, ούτε λίγο ούτε πολύ, μια ολόκληρη ασπρόμαυρη ταινία, διάρκειας άνω των 2 ωρών (7.356 δευτερόλεπτα για την ακρίβεια), με μικρή σχετικά ανάλυση 228x140 και μονοφωνικό ήχο 16 bits, 22KHz. Ο αλγόριθμος συμπίεσης του video που χρησιμοποιήθηκε είναι αυτός του Quicktime For Windows της Apple. Πρόκειται για ένα αρχείο 610MB που αφήνει λιγοστά MB για το πρόγραμμα μέσα από το οποίο μπορείτε να δείτε την ταινία. Το εν λόγω πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε απλά την ταινία με ένα σακουλάκι popcorn στο χέρι καθώς και να έχετε σχολιασμό καθ' όλη τη διάρκεια του έργου σχετικά με



Ο Τιτανικός έχοντας πάρει κλίση 45 μοιρών.

ιστορικά στοιχεία από κριτικούς, να μελετήσετε τα γεγονότα της νύχτας εκείνης με βάση τις χρονικές στιγμές που αυτά έλαβαν χώρα, να διαβάσετε σύντομες βιογραφίες των χαρακτήρων του έργου και να δείτε τις πραγματικές φωτογραφίες τους και, τέλος, να μελετήσετε τα blueprints του πλοίου έχοντας παράλληλα τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε τα κομμάτια της ταινίας που γυρίστηκαν σε κάποιο από τα σημεία του Τιτανικού (όπως μηχανοστάσιο, καμπίνες, κατάστρωμα) κ.λπ.

Η ίδια η ταινία είναι αρκετά ατμοσφαιρική, ξεπερνώντας, κατά τη γνώμη μου, αρκετές νεότερες, αλλά όχι την τελευταία προσπάθεια που προαναφέραμε. Η μουσική επένδυση θα μπορούσε να είναι πλουσιότερη, ενώ υπάρχουν και κάποιες ιστορικές ανακρίβειες όπως το σπάσιμο του πλοίου στη μέση κατά τη βύθισή του, κάτι που δεν συμβαίνει στην ταινία. Προσωπικά με ξάφνιασε λίγο η σκηνή στην οποία, ενώ το πλοίο είχε αρχίσει να βυθίζεται και οι ναυτικοί ενημέρωναν τους επιβάτες να φορέσουν τα σωσίβιά τους και να βγουν στο κατάστρωμα, ένας από αυτούς πετάγεται από την καμπίνα του φορώντας ένα φανελάκι και φωνάζει με άπταιστα ελληνικά: "Τι συμβαίνει; Γιατί όλος αυτός ο σαματάς στη μέση της νύχτας;" και μετά αρχίζει να τσακώνεται με το ναυτικό καθώς δεν καταλαβαίνει αγγλικά!

Το δεύτερο CD του πακέτου είναι ένα ολοκληρωμένο "Πώς γυρίστηκε" για την ταινία του πρώτου CD. Εδώ θα δούμε συνεντεύξεις των παραγωγών, σκηνές πίσω από τις κάμερες, τη δημιουργία του μοντέλου-μινιατούρα του πλοίου αλλά και σκηνές που, ενώ στην ταινία φαίνονταν ότι διαδραματίζονταν στη μέση του ωκεανού, γυρίστηκαν σε πισίνες με βάθος νερού περίπου ένα μέτρο.

Φυσικά, το Total Titanic - A Night To Remember, δεν ενδείκνυται για όσους δεν γνωρίζετε αρκετά καλά αγγλικά. Ωστόσο αν αυτό δεν αποτελεί πρόβλημα για εσάς, να είστε σίγουροι ότι θα μπορέσετε να απολαύσετε μια πολύ καλογυρισμένη ταινία στην οθόνη του υπολογιστή σας.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Byron Preiss Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 DX2-66MHz, 8MB RAM, 12MB στο δίσκο, Windows 95, SVGA (640x480), 16bit soundcard, 2x CD-ROM drive
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660



Καλά με τον Τιτανικό, κανένα νέο από το παγόβουνο;



Στο πλημμυρισμένο μηχανοστάσιο.

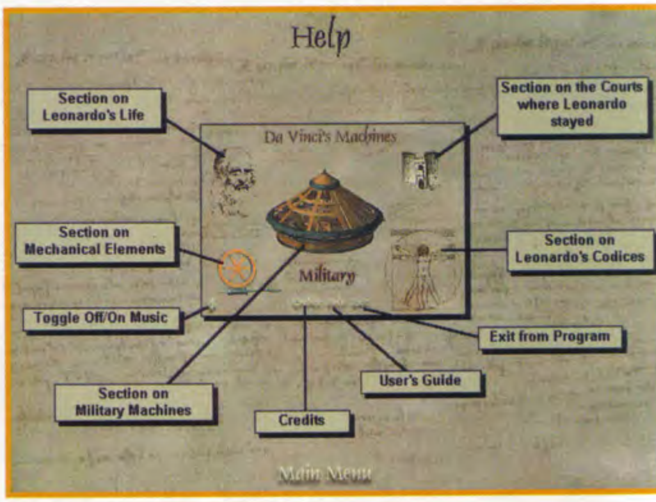
DA VINCI'S MACHINES

Οι εφευρέσεις του μεγάλου επιστήμονα και καλλιτέχνη

Του Σωτήρη "Da PiCi" Μπέλλου

Γνωρίζατε ότι ο μεγάλος αυτός καλλιτέχνης του 15ου-16ου αιώνα, εκτός από το ότι ήταν αφοσιωμένος στη ζωγραφική, είχε ασχοληθεί παθιασμένα και με τη μηχανική, ξεδιπλώνοντας το τεράστιο ταλέντο του σε όλους τους τομείς της; Αν όχι, το Da Vinci's Machines αποτελεί μια πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση για να μάθετε και την άλλη πλευρά του μεγαλοφυούς Leonardo, μέσα από ένα CD-ROM ιστορικού πλούτου σχετικά με το άτομό του.

Στο Da Vinci's Machines το ρόλο του ιστορικού καθοδηγητή αναλαμβάνει ένα εύχρηστο interface με όμορφα menus που οδηγούν σε πολύτιμες πληροφορίες για τον διάσημο Leonardo. Από το αρχικό menu μπορείτε να επιλέξετε options που σχετίζονται με τη ζωή και τις μηχανικές εφευρέσεις του καλλιτέχνη. Μέσα από την επιλογή Leonardo μπορείτε να δείτε τους κυριότερους σταθμούς της ζωής του, από την ημερομηνία γέννησής του μέχρι και αυτήν της δημιουργίας της περιβόητης Mona Liza. Ολες οι πληροφορίες δίνονται με τη μορφή κειμένου, συνοδευόμενου από μουσική της εποχής. Οι πληροφορίες είναι περιληπτικές, χωρίς όμως να τους λείπει η ουσία, κάτι το απαραίτητο ώστε να μην κουράζεται ο αναγνώστης κατά την ανάγνωσή τους. Αν από το κυρίως menu επιλέξετε τα options Military και Mechanical Elements μπορείτε να δείτε τα αυθεντικά σχέδια του Da Vinci τόσο για τις διαβόητες πολεμικές μηχανές του όσο και για τις απλές μηχανικές εφευρέσεις του. Κάθε μηχανή ή εφεύρεση έχει τη δική της οθόνη με λεπτομερείς περιγραφές της λειτουργίας της (υπάρχει και το σχετικό animation - δεν είναι τίποτα σπουδαίο), του πραγματικού μεγέθους της, της περιόδου μελέτης της, ακόμα και των υλικών που χρησιμοποιήθηκαν. Πραγματικά ανεκτίμητες πληροφορίες που καλύπτουν σχεδόν όλες τις μηχανές που εφηύρε ο Da Vinci. Κάνοντας κλικ στη μηχανή μαθαίνουμε περαιτέρω στοιχεία για αυτήν με όμορφες εικόνες και αρκετό speech. Ομως, όσο και αν έψαξα σε αυτόν τον κατάλογο, δεν βρήκα αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με την πτητική μηχανή του, η οποία μάλιστα, σύμφωνα με την ιστορία, είχε δοκιμαστεί αποτυχημένα. Κρίμα, γιατί περίμενα να ενημερωθώ περισσότερο για το θέμα από ό,τι, για παράδειγμα, σε μια εγκυκλοπαίδεια - στο CD-ROM υπάρχουν λίγα σχέδια των πτητικών μηχανών του στο χειρόγραφό του με την επωνυμία Β.



Τα menus είναι εύχρηστα και φιλικά.

Από την επιλογή Courts μπορείτε να πληροφορηθείτε για τους σημαντικότερους ανθρώπους με τους οποίους ο Da Vinci ήρθε σε επαφή - άλλαζε συνεχώς προστάτες λόγω της ανήσυχης εποχής. Εδώ περιέχονται επίσης σημαντικές λεπτομέρειες για την Ιταλία του 15ου αιώνα, ξεπερνώντας το φάσμα της ζωής του Da Vinci. Θα μάθετε για τις σημαντικότερες οικογένειες της εποχής, για την πορεία του παπισμού και για εξέχουσες προσωπικότητες όπως ο Lorenzo ο μεγαλοπρεπής. Οι πιο πολύτιμες πληροφορίες, όμως, δίνονται κάτω από την επιλογή Codices, όπου παρατίθενται στοιχεία για τα περισσότερα συγγράμματα και τις εργασίες του καλλιτέχνη. Ως γνωστόν ο Da Vinci είχε ασχοληθεί σχεδόν με κάθε τομέα της επιστήμης, από τα μαθηματικά έως και την ανατομία. Στα Codices, λοιπόν, θα βρείτε τα περισσότερα από τα αντικείμενα της μελέτης του, ακόμα και στοιχεία σχετικά με τα διάσημα χειρόγραφά του (Manuscripts). Οι αναφορές σε αυτά είναι εντυπωσιακές, μια και αναγράφεται έως και το αυθεντικό μέγεθος των σελίδων που περιείχαν. Ταυτόχρονα παρέχουν τη θεματολογία τους πάντα με ευχάριστο και περιεκτικό τρόπο.

Συνοπτικά, το Da Vinci's Machines αποτελεί ένα CD-ROM πλούσιο σε ιστορικά στοιχεία για μία από τις μεγαλοφυΐες της ανθρωπότητας. Οσοι ενδιαφέρεστε να μάθετε τα πάντα για τον Da Vinci, θα βρείτε εδώ ό,τι ζητήσετε. Χωρίς να απαιτεί γνώσεις μηχανικής ή φυσικής, το Da Vinci's Machines παρέχει πολύτιμες γνώσεις γύρω από τις εφευρέσεις της λαμπρής αυτής προσωπικότητας.



Ο Da Vinci ήταν φιλειρηνικός αλλά είχε ένα ανεξήγητο πάθος για τις πολεμικές μηχανές όπως το άρμα της φωτογραφίας.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microforum
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66MHz, SVGA Hi Color, 2x CD-ROM, 8MB RAM, Windows 3.1 ή ανώτερα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Games Club, Β. Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670



Στο Χρηματιστήριο Τίτλων
το ΠΛΑΙΣΙΟ είναι σε συνεχή άνοδο
COMMANDOS
9.900
FORSAKEN
8.550
F1 RACING
8.050
REDLINE RACER
8.050
WORLD CUP '98
9.200
WORLD LEAGUE SOCCER
9.900
NBA LIVE '98
7.200
VIRTUA COP 2
12.300
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
24.150
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΜΗ
21.100
ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΣΩΜΑ
10.900
FLIGHT SIMULATOR '98
16.500
ΤΗΣΤΕ ΤΟΝ ΝΕΟ ΜΑΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟ 64 ΣΕΛΙΔΩΝ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΓΡΑΦΕΙΟΥ, Η/Υ ΚΑΙ ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ
VISA
ΤΩΡΑ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ "ΠΛΑΙΣΙΟΥ" ΚΑΙ ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α.18%. • ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΑΛΛΑΓΗΣ ΤΙΜΩΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.
ΚΕΝΤΡΑ ΠΩΛΗΣΕΩΝ & ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24, ΤΗΛ.: 3844001-4
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΒΟΡΕΙΩΝ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ
ΟΜΗΡΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6779200-3
ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΟΔΟΥ
ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ, ΤΗΛ.: 2892000-30
SERVICE & UPGRADE
ΖΑΙΜΗ 10, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3846483, 3846433, 3844001, FAX: 3806928
πλαισιο

ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

Γνωρίστε τον γεωγραφικό πλούτο της πατρίδας μας

Του Γεράσιμου Μήλα

Το γεγονός ότι όλο και περισσότερες ελληνικές multimedia παραγωγές κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά είναι αναμφίβολα ενθαρρυντικό. Ετσι, μετά τη Γεννάδειο Σχολή, σειρά έχει ο εκδοτικός οίκος Πατάκη να προωθήσει τη δημιουργία της καθ' όλα ελληνικής Conceptum, που αναλαμβάνει να γνωρίσει τον ελλαδικό χώρο στις μικρότερες ηλικίες.

Ο τίτλος εκτελείται σχεδόν εξ ολοκλήρου από το CD-ROM και αυτό ίσως να δικαιολογεί εν μέρει τη χρονική καθυστέρηση για την εμφάνιση της εισαγωγικής οθόνης (με 16x CD-ROM drive χρειάζονται 1' 20" για να ξεκινήσει η εφαρμογή). Αμέσως γινόμαστε μάρτυρες μιας μεγάλης ληστείας που πραγματοποιείται στο Κεντρικό Αρχαιολογικό Μουσείο από τη συμμορία του Μαύρου Σκορπιού. Λίγο αργότερα, μαθαίνουμε ότι την υπόθεση αναλαμβάνει ο αστυνόμος Χάνος -ο οποίος εκτός του ονόματος έχει και τη χάρη- άρα θα χρειαστεί οπωσδήποτε βοήθεια. Ο χρήστης λοιπόν της εφαρμογής καλείται να ανακαλύψει (με τη συνδρομή φυσικά των αστυνομικών δυνάμεων) τα σημεία όπου οι διαρρήκτες έκρυψαν τα κλοπιμαία.

Αρχικά, ο αστυνόμος Χάνος και οι βοηθοί του σας δίνουν μια πληροφορία σχετική με την κρυψώνα του αντικειμένου που αναζητάτε. Πρώτη δουλειά σας, βασισμένοι σε αυτή την πληροφορία, είναι να εντοπίσετε το ευρύτερο γεωγραφικό κομμάτι στο οποίο βρίσκεται η κρυψώνα. Στη συνέχεια, εντοπίζετε το νομό και, τέλος, την ακριβή τοποθεσία που σας ενδιαφέρει. Τότε αρκεί να μετακινήσετε ένα κομμάτι puzzle στο σημείο που αντιστοιχεί σε ένα ζωγραφισμένο τοπίο και το αντικείμενο θα επιστραφεί στο μουσείο.



Η εισαγωγική οθόνη του τίτλου. Σε πρώτο πλάνο -ποιος άλλος;- ο ίδιος ο αστυνόμος Χάνος (και μάλιστα στα φόρτε του!).

Κατά την αναζήτησή σας μέσω του ιδιαίτερα λεπτομερή χάρτη της παραγωγής, έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε videos σχετικά με το γεωγραφικό χώρο στον οποίο βρίσκεστε, να δείτε φωτογραφίες γνωστών σημείων του ή να διαβάσετε λεπτομέρειες που τον αφορούν, όχι μόνο γεωγραφικές αλλά και ιστορικές, πολιτισμικές και κοινωνικές. Ολα αυτά γίνονται μέσω των πλήκτρων που βρίσκονται στα δεξιά του γεωφυσικού χάρτη της χώρας. Εκεί βρίσκονται επίσης το πλήκτρο μέσω του οποίου ελέγχετε την πρόοδο που έχετε σημειώσει στην ανάκτηση των κλοπιμαίων, όπως επίσης και αυτό που σας μεταφέρει στην επεξήγηση διάφορων γεωγραφικών όρων και σε χάρτες που δίνουν στοιχεία για τα μεγαλύτερα βουνά, ποτάμια και τις μεγαλύτερες πόλεις της χώρας μας. Τέλος, παρέχεται η δυνατότητα άμεσης εκτύπωσης της οθόνης που έχετε μπροστά σας (δεν ισχύει όμως για όλες τις οθόνες της εφαρμογής).



Η οθόνη βάσει της οποίας διεξάγετε την έρευνά σας. Στα δεξιά φαίνονται τα βασικά πλήκτρα χειρισμού της παραγωγής.

Σε γενικές γραμμές, η παραγωγή της Conceptum χαρακτηρίζεται από απλό interface, συμπαθητικά cartoon γραφικά (εκτός από τις οθόνες με τους γεωφυσικούς χάρτες), ποιοτικά videos, επαρκή πλούτο πληροφοριών και συνεχή ανανέωση του ενδιαφέροντος που προκαλεί στο χρήστη (κάθε φορά που ξεκινάτε από την αρχή θα σας δίνονται διαφορετικά στοιχεία και τα αντικείμενα-κλοπιμαία θα βρίσκονται σε διαφορετικές τοποθεσίες). Μοναδική παραφωνία αποτελεί το γεγονός πως οι αρχικές πληροφορίες που δίνονται για την εύρεση της τοποθεσίας που σας ενδιαφέρει δεν περικλείονται απαραίτητα στις γνώσεις που διαθέτουν οι μικρότερες ηλικίες. Οπότε πιθανό είναι οι μικροί περιηγητές της χώρας μας να βοηθήσουν τον αστυνόμο Χάνο ύστερα από συνεχείς ανεπιτυχείς προσπάθειες, παρά έχοντας γνώση τού τι ακριβώς ψάχνουν. Πρόκειται για αμελητέο πρόβλημα, εντούτοις θα μπορούσε να προληφθεί.

Δεν υπάρχει όμως καμιά αμφιβολία ότι έχει πραγματοποιηθεί με επιτυχία ο συνδυασμός της καθαρά εκπαιδευτικής φύσης του προγράμματος με τα διασκεδαστικά γραφικά και το χιούμορ, τα οποία είναι ιδιαίτερα αρεστά τόσο στις μικρές όσο και στις μεγαλύτερες ηλικίες. Εκεί εντοπίζεται και η κύρια δύναμη της παραγωγής.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Conceptum, Πατάκης CD-ROM
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/100MHz, 8MB RAM, ελληνικά Win3.11 ή Win95, κάρτα ήχου, 6x CD-ROM, SVGA με χιλιάδες χρώματα, 640x480, video για Win3.11
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ


ΓΝΩΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
IF YOU
NEED
SPEED
PRESS
ELPINA
GLOBAL
QUANTUM
INTEL
PLEXTOR
EPSON
YAMAHA
CINA ACTION
D-LINK
WESTERN-DIGITAL
DAWI
ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
Γνώμη
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24, 176 73, ΤΗΛ.: 9578721, 9524763, 9520042, FAX: 9512382

μεταξύ μας

ΤΟ ΈΧΟΥΝ ΠΑΡΕΙ ΣΚΟΙΝΙ-ΚΟΡΔΟΝΙ

Το πρωτοδιάβασα στη στήλη "User Power". Το φαινόμενο όμως επαναλαμβάνεται και μάλιστα συχνά.

Κάποια όχι και τόσο μακρινή στιγμή, διαβάζοντας το "PC Master" που μόλις είχε έρθει (ζεστό-ζεστό) από το τυπογραφείο, έπεσε το μάτι μου στο παράπονο ενός αναγνώστη, ο οποίος διαμαρτυρόταν επειδή το κατάστημα που του πούλησε τον υπολογιστή του δεν του είχε δώσει ούτε μία δισκέτα με drivers για τα περιφερειακά (κάρτες ήχου, γραφικών κ.λπ.) που περιείχε το μηχάνημα. Οταν τον αγόρασε, όλα ήταν προεγκαταστημένα. Κάποια στιγμή όμως κράσαρε ο υπολογιστής (ή φορμάρισε το σκληρό δίσκο του, δεν θυμάμαι καλά), με αποτέλεσμα οι προεγκαταστημένοι drivers να χαθούν. Φυσικά, όταν επανεγκατέστησε τα Windows, δεν είχε δισκέτες ή/και CD-ROMs για να εγκαταστήσει εκ νέου και τους drivers, με αποτέλεσμα να μη δουλεύει τίποτα. Μια και δυο, λοιπόν, πάει στο μαγαζί και ζητά την επανεγκατάσταση των drivers. Οι αθεόφοβοι όμως του καταστήματος του ζήτησαν 8.000 δρχ. για τη συγκεκριμένη εργασία, και φυσικά ούτε λόγος για τις δισκέτες και τα CD-ROMs που ήταν υποχρεωμένοι να του δώσουν. Θυμάμαι ότι στην ανάγνωση του περιστατικού μού είχε σηκωθεί η τρίχα κάγκελο! Ωστόσο, δεν το σχολίασα, διότι υπήρχε καταγεγραμμένο σε άλλες σελίδες του περιοδικού (στη στήλη "User Power" που λέγαμε). Ελα όμως που το φαινόμενο επαναλήφθηκε τον περασμένο μήνα με θύμα έναν πολύ γνωστό μου! Και όταν λέμε "επαναλήφθηκε", εννοούμε... με τη χρήση καρμπόν. Με τη διαφορά ότι από το φίλο μου ζήτησαν 12.000 δρχ. - φαίνεται ότι ήταν πιο έμπειροι οι καταστηματάρχες (έμπειροι στην εκμετάλλευση και την κοροϊδία του πελάτη, εννοείται) και η εμπειρία πληρώνεται.
Μα, καλά, τι γίνεται; Δεν κατάλαβα... Αγοράζω μια κάρτα γραφικών, δεν είναι υποχρεωμένο το κατάστημα να μου δώσει και το CD ή τη δισκέτα με τους original drivers που τη συνοδεύουν; Αγοράζω μια κάρτα ήχου, δεν ισχύει το ίδιο; Αγοράζω ένα CD-ROM, δεν ισχύει το ίδιο; Αγοράζω εσωτερικό modem, δεν ισχύει το ίδιο; Πληρώνω δηλαδή την αξία οποιασδήποτε κάρτας και μου δίνουν τη μισή; Αυτό, σε απλά ελληνικά, δεν λέγεται κλοπή;

ΒΕΛΤΙΩΘΕΙΤΕ ΓΙΑΤΙ ΧΑΝΟΜΑΣΤΕ!

Αλλος ένας χρήστης που βαρέθηκε τις αναβαθμίσεις. Να μαζευόμαστε σιγά σιγά...

Να, λοιπόν, που οι υπολογιστές άρχισαν να γίνονται βραχνάς, από μεράκι που ήταν στην αρχή. Οι κομπιουτεράδες αναβαθμίζονται μεν, διότι δεν μπορούν να κάνουν αλλιώς, αλλά το κάνουν απρόθυμα, χωρίς όρεξη, σαν αγγαρεία. Και λογικό είναι κάποια στιγμή να βαρεθούν οι άνθρωποι να αναβαθμίζονται και να ρίξουν δυο μούντζες σ' αυτό που κάποτε γέμιζε τη ζωή τους. Πεπρωμένον φυγείν αδύνατον ή συν Αθηνά και χείρα κίνει;
Αγαπητό "PC Master", πήρα το θάρρος να σου γράψω θέλοντας να σχολιάσω μία γενικότερη τάση που διακρίνει τη σημερινή γενικά Πληροφορική. Αν και υποστηρικτής της ιδέας συνεχούς βελτίωσης τόσο του υλικού όσο και του λογισμικού, νιώθω σήμερα (όπως πιστεύω και οι περισσότεροι αναγνώστες σου) "πνιγμένος" από την τακτική που ακολουθούν σε αυτό το ζήτημα οι εταιρίες.
Πριν από μερικά χρόνια η ιδέα της αναβάθμισης (βελτίωσης) του εκάστοτε προϊόντος (υλικού ή λογισμικού) είχε μεγάλη σημασία στη ζωή του χρήστη, καθώς σήμαινε τη διόρθωση, τη βελτίωση του προϊόντος, ώστε αυτό πλέον να εξυπηρετούσε τις ανάγκες του καλύτερα. Ο χρήστης τότε δεν ένιωθε εξαπατημένος από τις εταιρίες, αφού οι αναβαθμίσεις γίνονταν με πιο αργούς ρυθμούς (κάθε ένα με ενάμιση χρόνο ή και περισσότερο καμιά φορά), και έτσι το κεφάλαιο που είχε επενδύσει στην εφαρμογή καλυπτόταν άνετα, ενώ ο εξοπλισμός του συνήθως ανταποκρινόταν στις νέες απαιτήσεις των εφαρμογών. (...)
Δυστυχώς όμως στην εποχή μας (ιδιαίτερα μετά το 1994) παρατηρείται ένας ξέφρενος ρυθμός ανάπτυξης της Πληροφορικής, σε σημείο που γίνεται αδύνατη η παρακολούθησή του ενώ αντίθετα τα προβλήματα που αντιμετωπίζει είναι τόσο πολλά που υποσκελίζουν τα οποιαδήποτε πλεονεκτήματά του, σε τέτοιο σημείο που η αναβάθμιση πλέον θα πρέπει να θεωρείται λογικά υποβάθμιση του προϊόντος ("αναβαθμίζω" σημαίνει κάνω κάτι καλύτερο, βελτιώνω).
Τα ίδια δυστυχώς συμβαίνουν και στο υλικό, εξαιτίας δε αυτής της τακτικής και το υλικό έχει αρχίσει να υποφέρει από σημαντικά σφάλματα όπως ασυμβατότητες (Cyrix) και λάθη (Pentium). (...)
Μέσα στη σημερινή πραγματικότητα αναπολώ την όχι και τόσο μακρινή εποχή κατά την οποία με έναν 386 ή 486 και με 4MB μνήμης μπορούσαμε να ευχαριστηθούμε, εργαστούμε, παράγουμε πολύ περισσότερο/α από ό,τι σήμερα με έναν 586/166 16MB 2.5GB... Μόνη λύση είναι να σταματήσει ο χρήστης να παίζει το παιχνίδι τους: Αγοράστε μόνο ό,τι πράγματι έχετε ανάγκη και μην ξοδεύετε τα χρήματά σας σε ανούσια τεχνολογία (π.χ. 3D accelerators κ.α.), και θα δείτε ότι σύντομα και οι εταιρίες θα αλλάξουν. Αυτό που κατάλαβαν οι Ευρωπαίοι (μηχάνημα για τις ανάγκες μας και μόνο) νομίζω ότι μπορούμε να το καταλάβουμε και εμείς.

ΠΡΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ - ΣΤΟΠ

Περί αναβαθμίσεων και πάλι ο λόγος. Φοριέται το θέμα τελευταία...

Λογικότατες προτάσεις προς τον απηυδισμένο Παναγιώτη του τεύχους Μαΐου περιέχει η ακόλουθη επιστολή φίλου από την Κοζάνη (παρεμπιπτόντως, είναι η δεύτερη πατρίδα μου). Δεν θα τη σχολιάσω, διότι πιστεύω ότι στην περίπτωση αυτή τα λόγια είναι περιττά...
Αφορμή για αυτό το e-mail είναι το γράμμα του Π. ΤΖΙΤΖΙΛΗ στο τεύχος Μαΐου.
Ψυχραιμία, παιδιά, δεν χρειάζεται να πανικοβάλλεστε με την επιθετική πολιτική των αναβαθμίσεων που ακολουθούν οι πολυεθνικές και μη εταιρίες του χώρου. Αντί

να αμυνόμαστε παθητικά, υποκύπτοντας λίγο-πολύ στις πιέσεις τους, ή να κηρύττουμε υποχώρηση όπως ο Παναγιώτης, εγώ θα πρότεινα να περάσουμε σε ολομέτωπη αντεπίθεση!
Καταρχήν θα πρέπει ο καθένας να ξέρει τι θέλει. Αν το μόνο που με ενδιαφέρει είναι τα παιχνίδια, τότε σαφώς θα πάρω παιχνιδομηχανή (αν και ακριβούτσικα τα ατιμούλικα). Αν όμως θέλω παράλληλα να κάνω τη δουλειά μου ευκολότερη και την ενασχόλησή μου πιο ενδιαφέρουσα, θα πάρω PC, γιατί και την ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδειά μου θα μπορώ να μελετήσω και τα μουσικά CD-άκια μου να ακούσω και στο Διαδίκτυο να κάνω τις βόλτες μου και, και, και... Βέβαια όλα αυτά απαιτούν χρήμα, όμως τι είναι σήμερα τζάμπα; Τίποτα απολύτως.
Ο υπολογιστής εκτός από hobby είναι και εργαλείο, το οποίο φθείρεται με τη χρήση και απαιτεί τη συντήρησή του. Καθένας ρίχνει χρήμα κάθε τόσο στη μηχανή ή το αυτοκίνητό του, γιατί λοιπόν όχι και στον υπολογιστή του; Εννοείται σε λογικό πλαίσιο - όσο για την αναβάθμιση, αυτή θα πρέπει να γίνεται μόνο όταν είναι απολύτως απαραίτητη.
Προσωπικά άλλαξα τον 486DX 100-άρη μου πέρυσι το καλοκαίρι με Pentium 200-άρη, αφού προηγουμένως του άλλαξα τα φώτα, του έβγαλα το λάδι, τον έκανα βίδες τον συμβατό, πώς το λένε; Αφού τερμάτισα το Diablo τουλάχιστον 10 φορές, τη στιγμή που υποτίθεται πως απαιτεί Pentium για να παιχτεί. Για αυτό επιμένω: όσα μας πουλάνε δεν χρειάζεται να τα αγοράζουμε "τοις μετρητοίς". Στη χειρότερη περίπτωση καλύτερα να αγνοήσουμε ή και να περιφρονήσουμε ένα παιχνίδι που θέλουμε μεν, αλλά τις απαιτήσεις του δεν καλύπτει το σύστημά μας. Θυμάμαι το Πάσχα του '90 έπαιζα με πώρωση το Pirates σε XT με CGA τετράχρωμη οθόνη (those were the golden days of glory...), αλλά φέτος δεν αγοράζω ούτε με σφαίρες το Overboard! που χρειάζεται 3D accelerator, άσχετα αν είναι το Pirates του '98...
Επίσης, η κάρτα γραφικών που έχω είναι ίδια με του Παναγιώτη, Diamond Stealth 3D 2000, από την οποία είμαι πολύ ευχαριστημένος και δεν την αλλάζω με καμιά. Το Quake 2 παίζεται χωρίς υποστήριξη OpenGL και τα ρέστα - αλλά παίζεται. Ασχετα αν προσωπικά δεν δίνω δεκάρα για το συγκεκριμένο παιχνιδάκι: Μου αρκεί που έχω στην οθόνη μου τα καταπληκτικά γραφικά του Curse of Monkey Island, το gameplay του Dungeon Keeper, την ατμόσφαιρα του Dark Earth κ.ο.κ. Και ρωτώ: είναι λίγα; Γιατί λοιπόν να πάρω 3D accelerator; Το ίδιο ισχύει για τα προγράμματα. Τι με νοιάζει εμένα για τα εικονίδια και τα γραφικάκια που χορεύουν και στροβιλίζονται στην οθόνη γεμάτα χάρη και τσαχπινιά, τι με νοιάζει για τα long filenames, τη στιγμή που υπάρχει ο Norton Commander 5 για DOS, με τον οποίο έχω απόλυτο έλεγχο στο σύστημά μου! Εχοντας εμπειρία και στο λειτουργικό των Mac-ηδων, σας πληροφορώ πως, με το μπάχαλο που γίνεται στο folder των γραμματοσειρών με τα fancy πολύχρωμα εικονίδια, ειλικρινά ευχαριστώ το Θεό με την προσευχή κάθε πιστού DOS-ά: "Πάτερ ημών [...] και DOS ημίν σήμερον..."
Τι με νοιάζει αν η Corel "την είδε" και βγάζει κάθε χρόνο νέα έκδοση του Draw; Εγώ το 5 δεν το αλλάζω με κανένα, κι ας είναι 16-bit, κι ας έχει το Draw8 χίλια εφέ, τη δουλειά μου την κάνω με το 5, αυτό μετρά.
Για αυτό λοιπόν καταλήγω στο ότι άλλο παιχνιδομηχανή και άλλο υπολογιστής, άλλο απλός χρήστης και άλλο power user, άλλο κορόιδο και άλλο έξυπνος καταναλωτής (...άλλο Mac και άλλο PC;).
Να ξέρουμε τι θέλουμε και να το διεκδικούμε. Κανένας δεν πρόκειται να μας χαρίσει τίποτα, όλοι για το παραδάκι μας κόπτονται...
Επιφυλάσσομαι για τον Bill, τα παράθυρά του και τα παντζούρια τους...
Φιλικά,
Τσαγγαδούρας Νικόλαος
Κοζάνη

ΑΤΣΑ Ο LARRY!

Ηξερα ότι ο Larry Laffer ήταν φοβερός γυναικοκατακτητής. Οτι φτιάχνει όμως και παραδοσιακή πίτα στα κάρβουνα πρώτη φορά το μαθαίνω.

Θυμάμαι, μια φορά κι έναν καιρό, ότι η Multitech (και νυν Acer) χρησιμοποίησε το θείο Σκρουτζ της Disney για να διαφημίσει τα προϊόντα της (υπολογιστές, περιφερειακά υπολογιστών κ.λπ.). Προσφάτως, έπεσε το μάτι μου στο διαφημιστικό ενός γερμανικού ροκ(;) συγκροτήματος, το οποίο χρησιμοποίησε τη Lara Croft στο video clip του νέου τραγουδιού του - κάτι που είχαν κάνει και οι U2 παλαιότερα. Τίποτε από όλα αυτά όμως δεν με είχε προετοιμάσει για ένα διαφημιστικό φυλλάδιο το οποίο βρήκα κάτω από την πόρτα του σπιτιού μου όλως τυχαίως.
Το φυλλάδιο είχε τον τίτλο "Η πίτα του Larry" και ήταν διακοσμημένο με αυθεντικά σκίτσα του φίλτατου γκαφατζή σε όλες τις πόζες. Σύμφωνα με το φυλλάδιο λοιπόν, ο Larry φτιάχνει μια φοβερή και τρομερή παραδοσιακή πίτα στα κάρβουνα - αλλά δεν είναι μόνον αυτό: Για τους μερακλήδες ο Larry προσφέρει σουβλάκια, κοτόπουλα αλλά και σάντουιτς! Μάλιστα, κύριοι! Για να μη νομίζετε, δηλαδή, ότι ο φίλος μας ο Larry είναι κάνας ρέμπελος. Με ιδρώτα βγάζει τον άρτον τον επιούσιον. Και για να καταλάβετε πόσο λάθος είχατε, σας πληροφορώ ότι ο Larry κάνει και δωρεάν διανομή κατ' οίκον. Μάλιστα!
Αυτό που δεν έχω καταφέρει να μάθω ακόμα -αν και αποκλείεται να ξεφύγει η λεπτομέρεια αυτή από το αστυνομικό μου δαιμόνιο- είναι αν ο Larry κάνει τις παραδόσεις με το γνώριμο άσπρο σακάκι (Leisure Suit) ή με απλή εργατική ενδυμασία...



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΙΟΥΛΙΟΥ - ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ
1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ
ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ
ΝΙΚΗΤΕΣ!



Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Αυγούστου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 17η Αυγούστου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Οκτωβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη CD-MEDIA.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ
θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του εκπληκτικού action game







ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 17 Αυγούστου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Πώς λέγεται η κατασκευάστρια εταιρία του Unreal; 1. ....
2. Ποιο παιχνίδι, που ήδη κυκλοφορεί εδώ και μερικούς μήνες, θεωρείται ως ο κυριότερος αντίπαλος του Unreal; 2. ....
3. Πόσες deathmatch πίστες έχει το Unreal; 3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:...ΟΝΟΜΑ:...
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:......................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:...
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΠΟΛΗ:.................................... Τ.Κ.:.................................ΤΗΛ.:.......................

E3

Η έκθεση-θεσμός για την ηλεκτρονική ψυχαγωγία

Πριν από λίγο καιρό, στο διάστημα 28-30 Μαΐου, πραγματοποιήθηκε το μεγαλύτερο ετήσιο πανηγύρι της βιομηχανίας της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Αναφερόμαστε φυσικά στην Electronic Entertainment Exposition ή E3, όπως είναι πιο γνωστή.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr

Η πρώτη E3 έγινε το 1995 στο Los Angeles και από τότε καθιερώθηκε ως το ετήσιο ραντεβού όλων των μεγάλων εταιριών του χώρου, στο οποίο ανακοινώνονται και παρουσιάζονται τα καινούρια προϊόντα τους. Η φετινή E3 έλαβε χώρα στην Atlanta και συγκέντρωσε συνολικά 41.300 επισκέπτες. Ο αριθμός είναι εντυπωσιακός, αν αναλογιστούμε ότι η έκθεση δεν είναι ανοικτή για το κοινό παρά μόνο για επαγγελματίες του χώρου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Συνεχίζοντας την παράθεση των αριθμών, αξίζει να αναφέρουμε μερικά ακόμα στοιχεία. Στην E3 του 1998 συμμετείχαν 440 εταιρίες, που παρουσίασαν 1.600 καινούρια προϊόντα. Οι εκτός Αμερικής επισκέπτες ήταν γύρω στους 7.400, ενώ ο συνολικός εκθεσιακός χώρος κάλυπτε επιφάνεια 5.400 τετραγωνικών μέτρων. Η φετινή έκθεση ήταν η μεγαλύτερη που έχει πραγματοποιηθεί μέχρι στιγμής, γεγονός που αποδεικνύει τη συνεχή ισχυροποίηση της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Κάπου εδώ η στατιστική πληροφόρηση παίρνει τέλος. Εφτασε η ώρα να δούμε τι καλό παρουσιάστηκε στην Atlanta στους τομείς του software και του hardware.



SOFTWARE

Ορεξη και χρόνο να έχετε, και τα παιχνίδια δεν θα σας λείψουν. Μερικά από τα πιο ενδιαφέροντα ήταν τα εξής:

Test Drive 5 της Accolade



Πρόκειται για το πέμπτο μέρος της καθιερωμένης σειράς αγωνιστικών παιχνιδιών. Θα μας προσφέρει, όπως και οι προκάτοχοί του, μερικά αυτοκίνητα-όνειρο, ενώ θα περιλαμβάνει 11 καινούριες πίστες. Την ανάπτυξή του έχει αναλάβει η Pitbull Syndicate, που μας έδωσε και το Test Drive 4.

Diablo II της Blizzard



Ετοιμαστείτε για ακόμη μία κάθοδο στον κόσμο των κολασμένων, βασισμένη στο στιλ του πρώτου Diablo. Η νέα έκδοση του παιχνιδιού θα διαθέτει πέντε είδη ηρώων, τέσσερις κατοικημένες πόλεις,

πολλούς χώρους προς εξερεύνηση, νέα χαρακτηριστικά για τους ήρωες, βελτιωμένο σύστημα μάχης, πολύ περισσότερα τέρατα και αρκετούς NPCs. Φυσικά θα υπάρχει η δυνατότητα επικών on-line μαχών, έτσι όλα δείχνουν ότι το νέο Diablo θα ανταποκριθεί στην επιτυχία του προκατόχου του.

The Settlers 3 της Blue Byte

Το τρίτο μέρος της πολύ επιτυχημένης σειράς των Settlers, που έχει πουλήσει μέχρι στιγμής περισσότερα από 700.000 αντίτυπα παγκοσμίως, είναι γεγονός. Ετοιμαστείτε λοιπόν να διοικήσετε ξανά τα μικρά ανθρωπάκια, λαμβάνοντας υπόψη σας στρατηγικές, γεωγραφικές, οικονομικές και πολεμικές παραμέτρους.

Total Annihilation: The Core Contingency της Cavedog Entertainment

Η νέα έκδοση του Total Annihilation περιλαμβάνει νέες μονάδες, περιβάλλοντα και στρατηγικές. Ετσι, θα έχετε πλέον στη διάθεσή σας αμφίβια οχήματα, υποβρύχιες βάσεις και ακόμα πιο καταστροφικά όπλα, για να αναδείξετε τις ηγετικές ικανότητές σας.



Εκτός από αυτό το παιχνίδι, η Cavedog θα κυκλοφορήσει ένα mission disk, το Total Annihilation: Battle Tactics, καθώς και μία έκδοση του παιχνιδιού με την ονομασία Total Annihilation: Kingdoms, που θα εκτυλίσσεται σε παλαιότερες εποχές, όταν η μαγεία επικρατούσε της τεχνολογίας.

Moto Racer 2 της Electronic Arts

Το πρώτο Moto Racer ήταν για καιρό το καλύτερο παιχνίδι με μοτοσικλέτες στα PCs. Ο καιρός όμως πέρασε και διάφοροι ικανοί διεκδικητές της θέσης του εμφανίστηκαν, για αυτό η EA αποφάσισε να... αποκαταστήσει την τάξη με αυτή τη νέα έκδοση. Εκτός από τις διάφορες βελτιώσεις στα γραφικά και την κίνηση, το παιχνίδι επιπλέον διαθέτει έναν τρισδιάστατο editor, για να φτιάχνετε τις δικές σας πίστες.

Sid Meier's Alpha Centauri της Electronic Arts

Κάθε δημιουργία του Sid Meier είναι μια σπουδαία είδηση, και το πολυαναμενόμενο Alpha Centauri δεν αποτελεί εξαίρεση. Ετοιμαστείτε για ένα πολυδιάστατο παιχνίδι



στρατηγικής, το οποίο σας αναθέτει τον αποικισμό του α του Κενταύρου. Αντίθετα με τα Civilization I και II, το νέο παιχνίδι του Meier έχει υποστήριξη multiplayer, επιτρέποντάς σας να το παίζετε ξανά και ξανά.

Populous: The Beginning της Bullfrog

Το πρώτο Populous, που παρουσιάστηκε στην Amiga, εγκαινίασε μια νέα κατηγορία παιχνιδιών, που καθιερώθηκαν με την ονομασία "God simulations". Το Populous: The Beginning φιλοδοξεί να μεταφέρει το gameplay και την εθιστικότητα του αρχικού παιχνιδιού στη σύγχρονη εποχή, όντας εμπλουτισμένο με εξελιγμένα, τρισδιάστατα γραφικά. Στο παιχνίδι αναλαμβάνετε το ρόλο ενός θεού (ποιος τη χάρη σας!) που πρέπει να νικήσει όλους τους όμοιούς του, για να αναδειχτεί στο "Υπέρτατο Ον". Για να το καταφέρετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε όλες τις δυνάμεις σας, προκειμένου να οδηγήσετε το λαό σας στην επικράτηση επί των υπηκόων των άλλων θεών.

World Air Power: Israeli Air Force (IAF) της Jane's Combat Simulations

Ο νέος εξομοιωτής της JSC χαρακτηρίζεται από μια σημαντική καινοτομία. Δεν εξομοιώνει μόνον ορισμένους τύπους αεροσκαφών, ως είθισται, αλλά όλα τα αεροπλάνα που έχει στη δύναμή της η ισραηλινή αεροπορία. Πρόκειται για τον εξο-



μοιωτή μιας πλήρους εθνικής αεροπορικής δύναμης! Επίσης το παιχνίδι διαθέτει 32 αποστολές, φωτορεαλιστική απεικόνιση του εδάφους και εντυπωσιακά γραφικά.

Fallout 2 της Black Isle

Αν είστε φίλος των RPGs και δεν έχετε παίξει το Fallout, τότε ντροπή και αίσχος σας. Ευτυχώς, όμως, η Black Isle σας δίνει μια ευκαιρία να εξιλεωθείτε, με το Fallout 2. Στο παιχνίδι παίρνετε το ρόλο του "Εκλεκτού", του μοναδικού απευθείας



απογόνου του Vault Dweller. Οι γέροντες της φυλής σας θέλουν να σας δώσουν την αρχηγία, αν αποδείξετε ότι είστε αφοσιωμένοι στο λαό και αντάξιοι της κληρονομιάς του Vault Dweller. Ολα αυτά γίνονται σε ένα εξαιρετικά λεπτομερές, τρισδιάστατο, ισομετρικό περιβάλλον, όπως και στο πρώτο παιχνίδι.

Daikatana της Eidos

Το πολυαναμενόμενο Daikatana του John Romero, ενός από τους δημιουρ-



ΑΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Virtual Pool 2 της Interplay: Το πρώτο παιχνίδι μπιλιάρδου που θα κυκλοφορήσει σε DVD.
Test Drive: Off Road 2 της Accolade: Η δεύτερη απόπειρα της εταιρίας για ένα παιχνίδι αγώνων με τζιπ.
Starcon της Accolade: Τρισδιάστατο διαστημικό shoot'em up.
Redline της Accolade: Real-time παιχνίδι στρατηγικής.
NFL Quarterback Club '99 της Acclaim: Αμερικανικό ποδόσφαιρο για την απέναντι πλευρά του Ατλαντικού.
Title: Heavy Gear II της Activision: Η συνέχεια του γνωστού εξομοιωτή μάχης με robot.
Heretic II της Activision: Το Heretic επανέρχεται, αυτή τη φορά βασισμένο στη μηχανή απεικόνισης του Quake II.
Interstate '82 της Activision: Ετοιμαστείτε για περισσότερες καταδιώξεις παρανόμων με αυτοκίνητα, σε αυτό το sequel.
Legend of the Five Rings της Activision: Μια μείξη RPG και παιχνιδιού δράσης.
Third World της Activision: Αλλο ένα υβριδικό παιχνίδι που αναμειγνύει στοιχεία RPG και real-time στρατηγικής.
Tenchu της Activision: Δράση εμπνευσμένη από το Tomb Raider.
Asteroids της Activision: Το Asteroids ποτέ δεν πεθαίνει, δεν το σκιάζει φοβέρα καμιά κ.λπ. κ.λπ. Τώρα σε 3D.
Fighter Squadron: The Screamin' Demons Over Europe της Activision: Αερομαχίες στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.
Jeff Gordon Racing της ASC games: Αγώνες αυτοκινήτων υπό την επίβλεψη του Jeff Gordon, πρωταθλητή στο πρωτάθλημα NASCAR.
The Unholy War της Crystal Dynamics: Τρισδιάστατο multiplayer παιχνίδι στρατηγικής.
Legacy of Kain: Soul Reaver της Crystal Dynamics: Η συνέχεια του βαμπιρικού RPG μάς έρχεται από τις κονσόλες.
GEX: Enter the Gecko της Crystal Dynamics: Ο γνωστός δεινοσαυράκος Gex, που είχε πρωταγωνιστήσει σε παλαιότερο platform παιχνίδι, έγινε τρισδιάστατος και επέστρεψε.
Need For Speed III: Hot Pursuit της Electronic Arts: Το τρίτο μέρος της γνωστής σειράς σάς προσφέρει για ακόμη μία φορά κορυφαία αυτοκίνητα και εντυπωσιακή arcade δράση.
Road Rash 3D της Electronic Arts: Αλλο ένα sequel του διασκεδαστικού παιχνιδιού μοτοσικλετών, που διέθετε και beat'em up.
SimCity 3000 της Maxis: Αναλάβετε για άλλη μία φορά τις τύχες μιας πόλης, στο sequel των κλασικών SimCity και SimCity 2000.
Fighter Legends: Europe 1944 της Jane's Combat Simulations: Εξομοιωτής πτήσης και αερομαχιών του Β' Παγκόσμιου Πολέμου.
Pro Pinball: Big Race USA της Empire: Αλλο ένα πολύ καλό φλίπερ, από την καλύτερη εταιρία στο είδος.
Theocracy - Rise of the Aztec Empire της Interactive Magic: Παιχνίδι διαχείρισης πόρων, σας χρίζει ηγέτη

γούς του Doom, είναι πλέον σχεδόν έτοιμο. Πρόκειται βέβαια για ένα τρισδιάστατο shoot'em up πρώτου προσώπου, που χρησιμοποιεί το μηχανισμό απεικόνισης του Quake 2. Στο παιχνίδι θα πρέπει να αναλάβετε το ρόλο του Hiro Miyamoto, ενός βιοχημικού επιστήμονα ειδικευμένου στα πολεμικά όπλα, ο οποίος αναλαμβάνει την άκρως επικίνδυνη αποστολή να βρει το Daikatana, ένα μαγικό σπαθί των samurai που επιτρέπει τα ταξίδια στο χρόνο (!), και να νικήσει τον σατανικό Kage Mishima. Το παιχνίδι εκτυλίσσεται σε διάφορους τόπους και εποχές (μέχρι την πρωτοϊστορική Ελλάδα φτάνει η χάρη του), ενώ διαθέτει μερικά πρωτότυπα για το είδος χαρακτηριστικά. Οπως φαίνεται, το Daikatana έχει όλα τα φόντα να ξεχωρίσει σε μια "πυκνοκατοικημένη" κατηγορία παιχνιδιών.

KKND2 της Melbourne House

Παρά τη διθυραμβική παρουσίασή του, το KKND δεν κατάφερε να ξεχωρίσει στην πολύ δύσκολη κατηγορία των real time παιχνιδιών στρατηγικής. Απτόητη η Melbourne House επανέρχεται με μια δεύτερη προσπάθεια, που φιλοδοξεί να τα καταφέρει καλύτερα. Το παιχνίδι εκτυλίσσεται στα τέλη του 21ου αιώνα, όπου μετά τον πυρηνικό όλεθρο οι άνθρωποι έχουν υποστεί φρικτές μεταλλάξεις και έχουν χωριστεί σε δύο μεγάλες αντιμαχόμενες ομάδες, τους News Survivors και τους Further Evolved.

Σαν να μην έφτανε αυτό, ένας στρατός από robot έχει αποφασίσει να εκδικηθεί τους δημιουργούς του και επιτίθεται αδιακρίτως σε όποιον άνθρωπο βρει μπροστά του. Μέσα σε αυτό το σκηνικό η Melbourne House έχει κτίσει ένα κλασικό παιχνίδι real-time στρατηγικής, που ξεχωρίζει χάρη σε μερικά πρωτότυπα χαρακτηριστικά.

Το σημαντικότερο από αυτά είναι η προσθήκη ενός editor που σας επιτρέπει να σχεδιάσετε τις μονάδες σας, καθώς και το καλοφτιαγμένο σύστημα Fog of War, βάσει του οποίου οι άντρες σας δεν μπορούν να δουν κάτι αν αυ-



τό δεν είναι μέσα στο οπτικό πεδίο τους, ανοίγοντας έτσι το δρόμο για ενέδρες και παγίδες.

Age of Empires II της Microsoft

Το πρώτο Age of Empires ήταν ένα από τα κορυφαία παιχνίδια στρατηγικής και ίσως το πρώτο πράγματι καλό παιχνίδι της Microsoft,



πλην του ιστορικού Flight Simulator. Σε αυτή τη δεύτερη έκδοση το παιχνίδι εκτείνεται χρονικά σε μία χιλιετία, αρχίζοντας από τα μέσα του 1ου μ.Χ. αιώνα. Το gameplay εστιάζει και πάλι στη συλλογή και τη διαχείριση πόρων, αλλά παρουσιάζει πολλές βελτιώσεις και προσθήκες. Ετσι, πλέον έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος στη διπλωματία και το εμπόριο, ενώ και οι μάχες παρουσιάζονται πιο πολύπλοκες. Κατά τα άλλα, διάφορες ιδέες του πρώτου Age of Empires έχουν δια-



τηρηθεί, όπως οι εναλλακτικοί τρόποι νίκης, ενώ ιδίως τα γραφικά αλλά και ο ήχος εξακολουθούν να βρίσκονται σε πολύ υψηλό επίπεδο.

Mortal Kombat 4 της Midway

Επειτα από αρκετό καιρό παρουσιάστηκε το τέταρτο μέλος της διάσημης σειράς



των Mortal Kombat. Αυτή τη φορά το παιχνίδι δεν είναι δισδιάστατο, όπως οι προκάτοχοί του, αλλά ακολουθεί τη μόδα των τρισδιάστατων πολυγωνικών γραφικών, που καθιέρωσαν παιχνίδια όπως το



Virtua Fighter και το Tekken. Ετοιμαστείτε λοιπόν να απολαύσετε για ακόμη μία φορά τους αγαπημένους σας ήρωες (και τους εμπνευσμένους θανάτους τους), με καινούρια γραφικά.

Half-Life της Sierra

Το Half-Life είναι ένα από τα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στην E3. Πρόκειται για ένα Quake-clone, το οποίο όμως δεν έχει μόνο δράση, πυροβολισμούς και εκρήξεις, αλλά διαθέτει και στοιχεία adventure. Για παράδειγμα, ο παίκτης διαθέτει inventory και καλείται να λύσει διάφορα puzzles. Η υπόθεση του



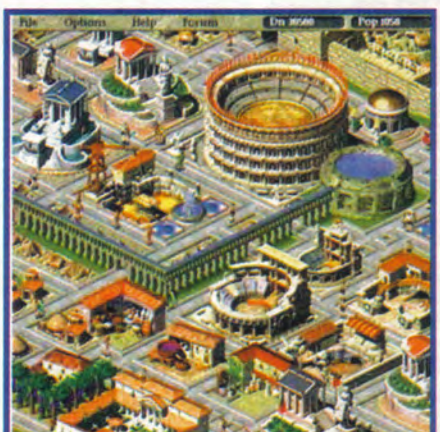
Half-Life δεν είναι απλώς μια πρόφαση για ακόμη ένα τρισδιάστατο shoot 'em up αλλά παίζει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Caesar III της Sierra

Τα Ceasar I και II γνώρισαν αρκετή επιτυχία και άφησαν βαριά κληρονομιά



στο τρίτο παιχνίδι της σειράς. Παρ' όλα αυτά το Ceasar III δείχνει ικανό να ανταποκριθεί σε αυτήν, διαθέτοντας πλουσιότερο περιβάλλον και περισσότε-



ρες επιλογές στο gameplay.

Βέβαια σκοποί του παιχνιδιού δεν είναι άλλοι από το να κτίσετε, να κυβερνήσετε ως απόλυτοι άρχοντες και να επεκτείνεται μια ρωμαϊκή πόλη.

Οι αλλαγές του παιχνιδιού σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις του δεν αφορούν μόνο στα γραφικά -όπως ήταν αναμενόμενο- αλλά και στο interface, το οποίο δεν βασίζεται πλέον σε διαφορετικές οθόνες για την εκτέλεση των λειτουργιών του (μία για τις επιλογές της πόλης, μία για τις μάχες κ.ο.κ.) αλλά ενσωματώνει όλες τις εντολές που μπορείτε να δώσετε σε μία οθόνη.

Command & Conquer: Tiberian Sun της Westwood Studios

Το να υποστηρίζαμε ότι το Tiberian Sun είναι ένα πολυαναμενόμενο παιχνίδι θα ήταν μάλλον μετριοπαθές. Η αλήθεια είναι ότι η νέα γενιά του C&C αναμένεται με κομμένη την ανάσα από πάρα πολλούς φίλους των παιχνιδιών



στρατηγικής. Στην έκθεση είχαμε τη δυνατότητα να μάθουμε ορισμένα πράγματα για το παιχνίδι, αλλά κατά πάσα πιθανότητα η εμφάνισή του στην αγορά θα καθυστερήσει αρκετά.

Πρόκειται βέβαια για άλλη μία μάχη ανάμεσα στους GDI και την αδελφότητα των NOD, η οποία θα εκτυλίσσεται σε ένα δυναμικό τρισδιάστατο περιβάλλον και θα προσφέρει στους παίκτες τη δυνατότητα να αποδείξουν τις στρατηγικές και οργανωτικές ικανότητές τους. Οπως είναι αναμενόμενο, οι on-line μάχες θα ανάψουν και πάλι.

ΑΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

μια φυλής Αζτέκων και σας καλεί να επικρατήσετε των άλλων φυλών και να αποκρούσετε τους Ισπανούς κατακτητές.
LEGO Creator της Lego: Διασκεδάστε φτιάχνοντας κόσμους με τα πασίγνωστα πλαστικά ανθρωπάκια.
LEGO Chess: Παίξτε σκάκι με τα LEGO.
Basketball Pro 99 της Siera Sports: Παιχνίδι basket από τη Sierra.
Shadowpact της Blue Byte: **Real-time** παιχνίδι στρατηγικής, εν μέσω συνωμοσιών και μυστικών υπηρεσιών.
Title: Game, Net & Match! της Blue Byte: Παιχνίδι τένις, που διακρίνεται τόσο για το ρεαλισμό του όσο και για την υποστήριξη αγώνων μέσω Internet.
Myth II: Soulblighter της Bungie: Μετά την πολύ μεγάλη επιτυχία του Myth, η Bungie επανέρχεται με μία καινούρια έκδοσή του.
X-COM Alliance της Microprose: Το πέμπτο μέρος της γνωστής σειράς σάς επιτρέπει να αντιμετωπίσετε πρόσωπο με πρόσωπο τους εξωγήινους σε ένα τρισδιάστατο shoot'em up, χρησιμοποιώντας το μηχανισμό απεικόνισης του Unreal.
Motocross Madness: Αγώνες με μηχανές cross και πολλά ακροβατικά κόλπα.
Microsoft Combat Simulator: Αλλος ένας εξομοιωτής πτήσης του οποίου η δράση εκτυλίσσεται στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.
Asheron's Call της Microsoft: On-line RPG, που φιλοδοξεί να ξεπεράσει την επιτυχία του Ultima.
UltraCorps της Microsoft: Αλλο ένα on-line παιχνίδι, στρατηγικής αυτή τη φορά.
Monster Truck Madness 2 της Microsoft: Η δεύτερη προσπάθεια της εταιρίας να κατασκευάσει ένα παιχνίδι με αγώνες οχημάτων εκτός δρόμου.
Revenge of the Arcade της Microsoft: Συλλογή πέντε κλασικών παιχνιδιών (Ms PacMan, Xevious, Rally-X, Mappy και Motos).
Civilization II: The Test of Time της Microprose: Μπορεί το τρίτο μέρος της σειράς να μην είναι ακόμη έτοιμο, αλλά η Microprose μας αποζημιώνει με αυτή τη βελτιωμένη έκδοση του Civ. II.
Prince of Persia 3D της Reb Orb: Αλλο ένα κλασικό παιχνίδι που μεταφέρθηκε στις τρεις διαστάσεις.
Laura's Happy Home της Ubisoft: Παιχνίδι με τα πιο διάσημα πλαστικά ανθρωπάκια, τα Playmobil.
Alex Builds His Farm της Ubisoft: Ιδού ένα δεύτερο (!) ένα παιχνίδι με τα Playmobil.
Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT 2 της Sierra: Αλλο ένα sequel με αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με τον προκάτοχό του.
Blood 2: The Chosen της Monolith Productions: Ο Caleb επανέρχεται σε ακόμα ένα σκοτεινό, τρισδιάστατο shoot'em up πρώτου προσώπου, που είναι ιδιαίτερα βελτιωμένο στον τεχνικό τομέα σε σχέση με το πρώτο Blood.
Beneath της Activision: Τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης υπό γωνία τρίτου προσώπου.

HARDWARE

Τα hardware προϊόντα που κάνουν την εμφάνισή τους στην E3 παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Στην περσινή διοργάνωση ίσως το πιο σημαντικό νέο προϊόν ήταν το force-feedback joystick της Microsoft. Ας δούμε τι καινούριο μάς πρόσφερε η φετινή E3.

SideWinder Freestyle Pro της Microsoft

Η νέα πρόταση της Microsoft στο



χώρο των χειριστηρίων ακούει στο όνομα Sidewinder Freestyle Pro.

Στην όψη το Freestyle θυμίζει ένα τυπικό joypad, διαθέτοντας ένα κλασικό D-pad, έξι fire buttons και ένα χειριστήριο throttle. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του είναι το ότι μπορεί να "αισθανθεί" την κίνησή του στο χώρο.

Μετακινώντας το χειριστήριο αριστερά, δεξιά, μπροστά και πίσω ή στρέφοντάς το προς τις αντίστοιχες κατευθύνσεις, ο παίκτης μπορεί να χειριστεί οποιοδήποτε παιχνίδι.

Το Freestyle Pro προσφέρει νέα διάσταση στα παιχνίδια που απαιτούν την ακρίβεια χειρισμού ενός αναλογικού joystick και την αμεσότητα ενός joypad. Οπως φαίνεται, η σειρά των Sidewinder απέκτησε ένα εξέχον μέλος.

Cyborg 3D stick της Saitek



Το νέο χειριστήριο της Saitek είναι ένα από τα εντυπωσιακότερα που έχουμε δει όσον αφορά στο σχεδιασμό, ενώ και τα τεχνικά χαρακτηριστικά του είναι ιδιαίτερα ενδιαφέροντα.

Το Cyborg 3D διαθέτει έναν ειδικό μηχανισμό προσαρμογής του για αριστερόχειρες ή δεξιόχειρες χρήστες, μπορεί να προγραμματιστεί για συνολικά 24 λειτουργίες, διαθέτει ψηφιακούς αισθητήρες και διατίθεται σε δύο εκδόσεις: Στην απλή έκδοση συνδέεται, όπως συνηθίζεται, σε ένα gameport, ενώ υπάρχει και η USB έκδοση, για όσους θέλουν να ακολουθούν τα τεχνολογικά ρεύματα κατά πόδας.

Maxi Gamer 3D2 της Guillemot International

Σταδιακά οι εφοδιασμένες με το Voodoo Graphics II chipset κάρτες γραφικών αυξάνονται και πληθύνονται,



MICROCHIP group

Η Μεγαλύτερη αλυσίδα καταστημάτων πληροφορικής

3 ΧΡΟΝΙΑ ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ

STANDARD
COMPUTERS

Standard Pentium 233MHz



CPU	**intel Pentium 233MHz MMX Technology**
M/board	SOYO 5BT5 512 cache **TX Chipset**
Ram	**32 MB** (1 x 32MB DIMM SDRAM)
H.Disk	**2.1 Gb** Quantum SE Ultra ATA
Vga	Svga Pci **Diamond Stealth 3D 2400** PRO 4Mb
Cdrom	**24X HITACHI** Speed PhotoCD
Sound	**Sound Blaster 16** Vibra PnP
Speaker	50 Watt SoundPro
Monitor	**15" Color CTX 1569 SE** NI/LR
Modem	**33.6Kbps** MagicExpress Int + 1 μήνα **INTERNET**
Software	Microsoft **Windows 95** Release 2 Greek

299.000

Standard Pentium II 233MHz



CPU	**intel PentiumII 233MHz MMX Technology**
M/board	**SOYO 6KB LX** Chipset AGP
Ram	**32 MB** (1 x 32MB DIMM SDRAM)
H.Disk	**3.2 Gb** Quantum SE Ultra ATA
Vga	Svga **Elite Intel 740 Chipset 8Mb**
Cdrom	**24X HITACHI** Speed PhotoCD
Sound	**16bit Sound Card 3D Wave**
Speaker	50 Watt SoundPro
Monitor	**15" Color CTX 1569 UA Trinitron** NI/LR
Modem	**56Kbps** MagicExpress Int + 1 μήνα **INTERNET**
Software	Microsoft **Windows 95** Release 2 Greek

379.000

Standard Pentium II 300MHz



CPU	**intel PentiumII 300MHz MMX Technology**
M/board	**Asus P2B BX Chipset 100MHz**
Ram	**64 MB 100MHz** (1 x 64MB DIMM SDRAM)
H.Disk	**4.3 Gb** Quantum SE Ultra ATA
Vga	Svga **Asus V2740 AGP Intel 740 Chipset 8Mb**
Cdrom	**32X HITACHI** Speed PhotoCD
Sound	**Sound Blaster 16** Vibra PnP
Speaker	50 Watt SoundPro
Monitor	**17" Color EIZO F55S** NI/LR
Modem	**56Kbps** MagicExpress Int + 1 μήνα **INTERNET**
Software	Microsoft **Windows 95** Release 2 Greek

597.000

Διακανονισμός έως 12 μήνες - Πιστωτικές κάρτες

Οι παραπάνω τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν φπα 18% και είναι απολύτου μετρητοίς

ΠΩΛΗΣΗ & ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
1. STANDARD computer
2. ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ
3. ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΩΝ
4. ΑΝΑΛΩΣΙΜΩΝ
5. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΩΝ

ΜΕΛΕΤΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ
Μελέτη λειτουργίας εταιριών
Οργάνωση λειτουργίας
Προμήθεια εξοπλισμού
Εκπαίδευση χειριστών
Προτάσεις βέλτιστης Απόδοσης

ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ ΣΥΝΤΗΡΗΣΗΣ
Συμβόλαια συντήρησης με 48ωρη ή 24ωρη ή και ακόμα άμεσης ανταπόκρισης για όλο τον εξοπλισμό σας.
Η/Υ / ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ / ΟΘΟΝΕΣ
SERVERS / ΔΙΚΤΥΑ

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΔΙΚΤΥΩΝ
Εγκατάσταση καλωδίωσης με προδιαγραφές category 5 από 2 έως 200 χρήστες
Εγκατάσταση λειτουργικών NOVELL - WINDOWS NT WEB/FPT/PROXY SERVERS

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΣΤΟ INTERNET
Σαν πρωτοπόροι στο χώρο μας διαθέτουμε δικό μας NT SERVER στο INTERNET και προσφέρουμε στους πελάτες μας το δικό τους χώρο μέσα στον κυβερνοχώρο με τις καλυτερες τιμές της αγοράς ακόμα και στην κατασκευή των σελίδων τους.

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
10 ΩΡΕΣ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΤΕΧΝΙΚΗΣ
Help Desk : 9930300 (4 γρ.)
8 ΩΡΕΣ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Τα δικά σας 12 καταστήματα υπολογιστών!!

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : Αργυρουπόλεως 42 Τηλ 9961945 (12 γραμμές) Service: 9930300

ΠΕΙΡΑΙΑΣ	Αποστόλη 47	ΤΗΛ. 4280145-7	**Ν.ΣΜΥΡΝΗ**	Βιάντος 14	Τηλ. 9311313- 9370185-6
ΑΙΓΑΛΕΩ	Ιερά οδός 289	ΤΗΛ. 5310655	**ΝΙΚΑΙΑ**	Π.ΡΑΛΛΗ 114	Τηλ. 4945520 - 22
ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ	Πρωτόπαππα 59	ΤΗΛ. 9968008	**ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ**	Χαμοστέρνας 24	Τηλ.3412800 - 2
Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Λ.Ηρακλείου 389	ΤΗΛ 2851401-3	**ΧΟΛΑΡΓΟΣ**	Λ.Μεσογείων 245	Τηλ. 6747478 *ΝΕΟ*
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	Φιλλιπουπόλεως71	ΤΗΛ .748751	**ΠΑΤΡΑ**	Κωσταντινουπόλεως 31	ΤΗΛ 438670-1
ΗΡΑΚΛΕΙΟ *ΝΕΟ*	Εθ.Αντιστάσεως 108	ΤΗΛ. 081- 282624	**??????**	**Σύντομα και νέο κατάστημα**	

γεγονός που σημαίνει ότι με την αναμενόμενη πτώση των τιμών σε λίγο καιρό θα καταφέρουμε όλοι να έχουμε ένα τέτοιο "τερατάκι" και στο δικό μας PC.

Η Maxi Gamer 3D2 διαθέτει 12MB μνήμης και μπορεί να εκτελεί 50 δισεκατομμύρια υπολογισμούς το δευτερόλεπτο, στοιχείο που την καθιστά έως και τρεις φορές γρηγορότερη από τις βασισμένες στο Voodoo Graphics κάρτες.

Maxi Sound Game Theater 64 - Dynamic 3D Edition της Guillemot International



Η Maxi Sound Game Theater 64 είναι μια κάρτα ήχου που απευθύνεται πρωτίστως στους gamers. Διαθέτει 2MB μνήμης και έναν επεξεργαστή 50MIPS, η παρουσία του οποίου απελευθερώνει τη CPU του υπολογιστή από τα "ταπεινά" καθήκοντα της επιμέλειας του ήχου.

Η κάρτα της Guillemot International αξιοποιεί το νέο DirectSound 3D API της Microsoft και φιλοδοξεί να δώσει νέα διάσταση στα παιχνίδια σας.

Intensor Video Gaming Chair της BSG Laboratories

Κάθονταν, που λέτε, οι υπεύθυνοι της BSG Laboratories και σκέφτονταν: "Τα σημερινά παιχνίδια γίνονται ολοένα καλύτερα τεχνικώς. Τι είναι αυτό που τους λείπει, ώστε να γίνουν ακόμα πιο ευχάριστα...; Μα φυσικά μια εξειδικευμένη καρέκλα." Ετσι εγεννήθη η Intensor Video Gaming Chair. Πρόκειται για μια εργονομικά σχεδιασμένη καρέκλα, με ενσωματωμένο σύστημα πέντε ηχείων και σύστημα force feedback, το οποίο προσφέρει νέα αίσθηση στα παιχνίδια.

Force feedback καρέκλα, λοιπόν... Δεν ξέρουμε αν είναι όντως καλή, αλλά



σίγουρα η ενασχόληση με τα παιχνίδια γίνεται ολοένα πιο επώδυνη. Πάντως το περιφερειακό της BSG κίνησε το ενδιαφέρον αρκετών εταιριών, που το είχαν στα περίπτερά τους στην έκθεση, για την παρουσίαση των παιχνιδιών τους.

VideoHighway Xtreme της Aims Labs

Αυτή η νέα PCI κάρτα της Aims Labs συνδυάζει πολλές multimedia λειτουργίες. Συγκεκριμένα επιτρέπει στον ευτυχή κάτοχό της να δει τηλεόραση σε ένα παράθυρο, να συνδέσει το video του για να παρακολουθήσει ταινίες, να ακούσει ραδιόφωνο, να χρησιμοποιήσει Internet videophones και είτε να πάρει εικόνες (capturing) είτε να καταγράψει αποσπάσματα FMV από όσα βλέπει επί της οθόνης (π.χ. μια βιντεοταινία). Αν λοιπόν δεν έχετε τη διάθεση να αγοράσετε τέσσερις ξεχωριστές συσκευές (TV card, TV tuner, FM radio card, video grabber) για να τα κάνετε όλα αυτά, η Aims Labs έχει έτοιμη τη λύση.

Η φετινή E3 έλαβε χώρα στην Atlanta και συγκέντρωσε συνολικά 41.300 επισκέπτες. Ο αριθμός είναι εντυπωσιακός, αν αναλογιστούμε ότι η έκθεση δεν είναι ανοικτή για το κοινό παρά μόνο για επαγγελματίες του χώρου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στην E3 του 1998 συμμετείχαν 440 εταιρίες, που παρουσίασαν 1.600 καινούρια προϊόντα.





Jam!! της Aims Labs

Αυτό ήταν κάτι που έλειπε: το Jam!! Πρόκειται για ένα περιφερειακό που σας επιτρέπει να συνδέσετε οποιαδήποτε παιχνιδομηχανή (Sony, Sega, Nintendo κ.λπ.) σε ένα PC (ή ακόμα και σε Macintosh). Ετσι, όσοι έχουν PCs και κονσόλες θα μπορέσουν να εκμεταλλευτούν την πολύ ανώτερη ποιότητα του monitor σε σχέση με αυτή της οθόνης και να απολαύσουν τα παιχνίδια των κονσολών τους με καθαρά γραφικά, χωρίς είδωλα και παραμορφώσεις.

WingMan Force της Logitech

Η Logitech είναι μία από τις γνωστότερες εταιρίες στο χώρο των συσκευών εισόδου (joysticks, ποντίκια κ.λπ.). Με την τελευταία δημιουργία της, το WingMan Force, η εταιρία επιδιώκει να παρουσιάσει ένα ανθεκτικό και ακριβές force-feedback χειριστήριο με πλούσια χαρακτηριστικά.

Το WingMan Force διαθέτει 10 προγραμματιζόμενα πλήκτρα, χειριστήριο throttle κι ένα hat-switch οκτώ θέσεων. Μπορεί να συνδεθεί είτε σε σειριακή είτε σε USB θύρα και είναι συμβατό με το πρότυπο DirectX 5. Τέλος, ένα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό του joystick της Logitech είναι το ότι χάρη στην τεχνολογία σχεδιασμού του μπορεί να λειτουργήσει χωρίς ανεμιστηράκι, γλιτώνοντας έτσι το χρήστη από το θόρυβο που κάνουν τα υπόλοιπα force-feedback χειριστήρια.

PC

Σε **τιμές** και **games** τα **Multirama** δεν... **παίζονται**!

Ηρθε το καλοκαίρι, και εσείς "φεύγετε" στα "Multirama" για να κάνετε δικά σας όλα τα games και να ζήσετε όλη την ένταση, την αγωνία, τη δράση και το γέλιο. Η μεγαλύτερη συλλογή games είναι εδώ και σας περιμένει με super τιμές και εκπλήξεις για όλες τις κονσόλες και τα PCs!



PC / CD - ROM **2.000 μόνο**



SEGA SATURN **5.000**

Για να επωφεληθείτε αυτής της προσφοράς θα πρέπει οι αγορές σας να είναι πάνω από 5.000 δρχ.



SONY PLAYSTATION **7.000**



Και ακόμη χιλιάδες άλλοι τίτλοι σε καταπληκτικές τιμές.

Το δίκτυο που αναπτύσσεται συνεχώς για να βρίσκεται ακόμα πιο κοντά σας!

- **Μουσείο** Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
- ΝΕΟ **Παγκράτι** Υμηττού 86, τηλ.: (01) 7263243
- ΝΕΟ **Πειραιάς** Ηρ. Πολυτεχνείου 38, τηλ.: (01) 4133630
- **Ερυθραία - Κηφισιά** Λ. Κηφισίας 326, τηλ.: (01) 6233183
- **Μελίσσια** Λεωφόρος Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
- **Καλλιθέα** Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
- **Χολαργός - Χαλάνδρι** Λεωφ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
- **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
- **Περιστέρι** Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781528
- ΝΕΟ **Ρόδος** Γρ. Λαμπράκη 30-32, τηλ.: (0241) 31604
- **Αλιμος** Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
- ΝΕΟ **Ν. Ιωνία** Λεωφ. Ηρακλείου 291, τηλ.: (01) 2771553

ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα

multirama

ΓΕΡΜΑΝΟΣ

MULTIMEDIA PARK

Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%. Οι προσφορές ισχύουν μέχρι 31/8/98 ή μέχρι εξαντλήσεως του στοκ.

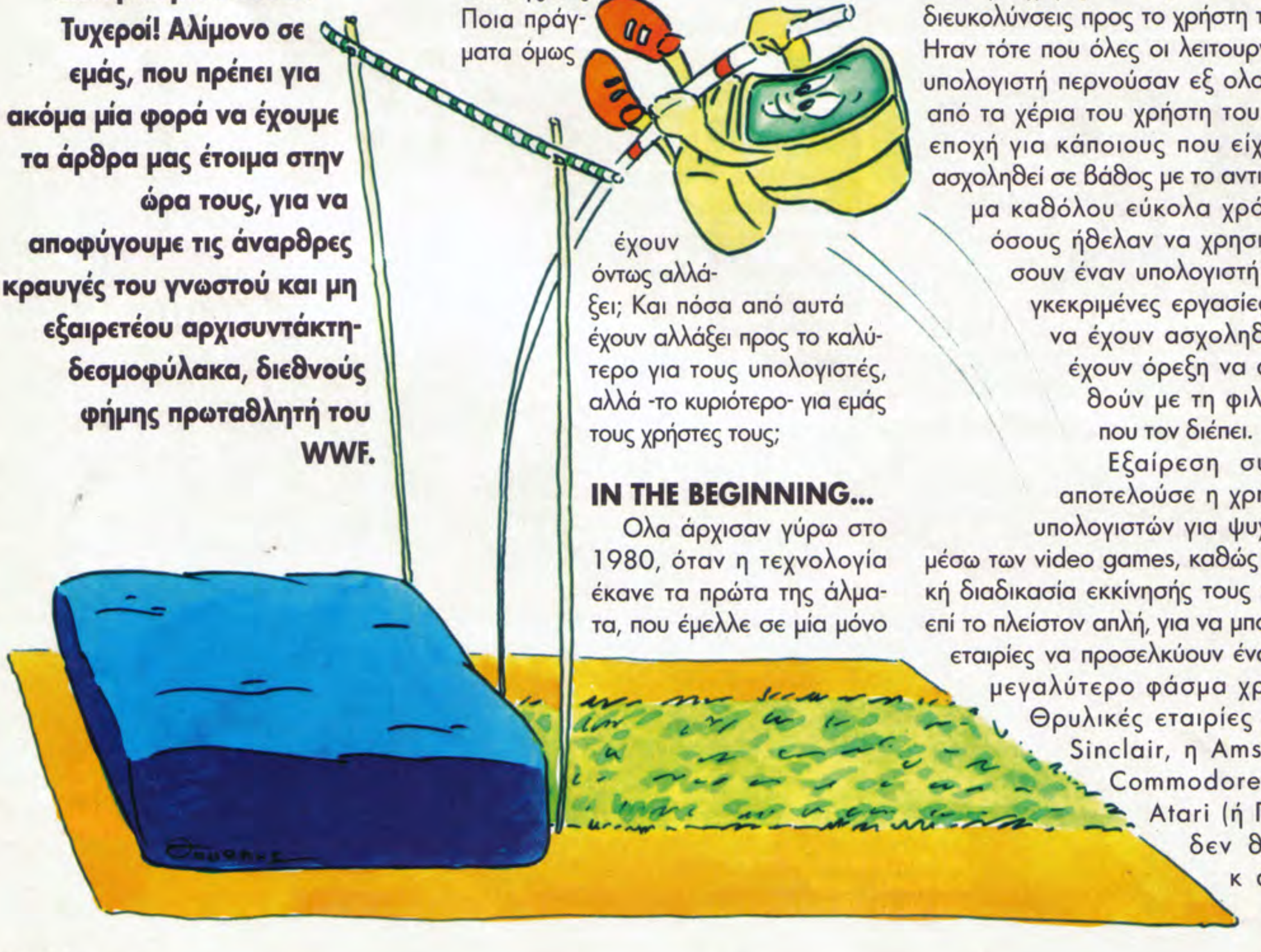
Επιμέλεια: Μάριος Καραγιάννης, Γιάννης Βογιατζής
karios@compulink.gr, lost@otenet.gr

ΑΛΜΑΤΑ & ΡΕΚΟΡ ΕΞΕΛΙΞΗΣ

Για το καλό μας ή... για το καλό τους;

Το καλοκαιράκι έχει μπει πλέον για τα καλά, και ίσως είναι πια καιρός να βγούμε για λίγο από τις οθόνες και τους virtual κόσμους, να ξεχυθούμε στις καυτές παραλίες και να δροσιστούμε στις θάλασσες. Ισως πολλοί από εσάς διαβάζετε το αγαπημένο σας περιοδικό ξαπλωμένοι ήδη κάτω από τον ήλιο, με το αναψυκτικό ακουμπισμένο δίπλα. Τυχεροί! Αλίμονο σε εμάς, που πρέπει για ακόμα μία φορά να έχουμε τα άρθρα μας έτοιμα στην ώρα τους, για να αποφύγουμε τις άναρθρες κραυγές του γνωστού και μη εξαιρετέου αρχισυντάκτη-δεσμοφύλακα, διεθνούς φήμης πρωταθλητή του WWF.

Σε αυτό το τεύχος θα ασχοληθούμε με μια γενικότερη θεώρηση του κόσμου της Πληροφορικής. Οι αλλαγές που έχουν παρατηρηθεί σε αυτόν τα τελευταία χρόνια είναι, θα τολμούσαμε να γράψουμε, θεαματικές. Κοιτώντας μερικά χρόνια πίσω διαπιστώνουμε πως οι υπολογιστές αποτελούσαν χόμπι για λίγους, ενώ για κάποιους άλλους εργαλείο δουλειάς με αυστηρά καθορισμένη χρήση - συνήθως αντικαθιστούσαν τις γραφομηχανές. Πράγματι, αν αναλογιστούμε την πρόοδο που έχει επέλθει στο χώρο σε συνάρτηση με το μικρό χρονικό διάστημα που έχει περάσει από τη δημιουργία του, θα βρεθούμε προ εκπλήξεως. Ποια πράγματα όμως έχουν όντως αλλάξει; Και πόσα από αυτά έχουν αλλάξει προς το καλύτερο για τους υπολογιστές, αλλά -το κυριότερο- για εμάς τους χρήστες τους;



IN THE BEGINNING...

Ολα άρχισαν γύρω στο 1980, όταν η τεχνολογία έκανε τα πρώτα της άλματα, που έμελλε σε μία μόνο εικοσαετία να αλλάξουν ουσιαστικά τη ρότα της ιστορίας. Μέσα από τη γενιά του '80 ξεχώρισαν κάποιοι που έβλεπαν ποιο θα ήταν το δικό τους μέλλον. Ετσι, οι πρώτοι χομπίστες computer users έκαναν τα πρώτα δειλά βήματά τους, ψάχνοντας να βρουν πώς στο καλό δούλευε αυτό το μαραφέτι με τις κασέτες μαγνητοφώνου (τότε) και τα λιγοστά KB μνήμης. Οι τότε πρωτοπόροι στο χώρο της Πληροφορικής ανά τον κόσμο είναι αυτοί που σήμερα κρατούν πλέον μεγάλα κομμάτια της αγοράς.

Τρανό παράδειγμα αποτελεί ο Βασιλάκης Πόρτες, που επίσης ξεκίνησε εκείνη την εποχή, δίνοντας λύσεις πριν από τους άλλους σε κάποια από τα προβλήματα που αντιμετώπιζε η Πληροφορική. Μαζί με αυτόν, πολλοί ακόμη άρχισαν να κατανοούν πως ο κόσμος των υπολογιστών είχε πρόσφορο έδαφος για εκμετάλλευση, οδηγώντας έτσι την κατάσταση στη σημερινή μορφή της.

Τα αμέσως επόμενα χρόνια έρχονταν και περνούσαν, χωρίς standards και γενικότερα χωρίς πολλές-πολλές έτοιμες διευκολύνσεις προς το χρήστη του Η/Υ. Ηταν τότε που όλες οι λειτουργίες του υπολογιστή περνούσαν εξ ολοκλήρου από τα χέρια του χρήστη του. Χρυσή εποχή για κάποιους που είχαν ήδη ασχοληθεί σε βάθος με το αντικείμενο, μα καθόλου εύκολα χρόνια για όσους ήθελαν να χρησιμοποιήσουν έναν υπολογιστή για συγκεκριμένες εργασίες, χωρίς να έχουν ασχοληθεί ή να έχουν όρεξη να ασχοληθούν με τη φιλοσοφία που τον διέπει.

Εξαίρεση συνήθως αποτελούσε η χρήση των υπολογιστών για ψυχαγωγία μέσω των video games, καθώς η σχετική διαδικασία εκκίνησής τους ήταν ως επί το πλείστον απλή, για να μπορούν οι εταιρίες να προσελκύουν ένα ακόμα μεγαλύτερο φάσμα χρηστών. Θρυλικές εταιρίες όπως η Sinclair, η Amstrad, η Commodore και η Atari (ή Πατάρι, δεν θυμάμαι καλά) έβγα-

ζαν στην αγορά νέα μοντέλα το ένα μετά το άλλο με διαφορά μηνών, προσπαθώντας καθεμία να κερδίσει τη μερίδα του λέοντος και να επιβάλει τα δικά της standards.

Τότε ο τελικός κερδισμένος ήταν πάντα ο χρήστης, αφού είχε μεγάλη γκάμα προϊόντων από όπου μπορούσε να επιλέξει ό,τι επιθυμούσε και μάλιστα με σχετικά μικρό κόστος. Εννοιες όπως Internet ή multimedia ακούγονταν βέβαια ως καλογραμμένα σενάρια επιστημονικής φαντασίας, αφού οι υπολογιστές μόλις είχαν αποκτήσει τη δυνατότητα να απεικονίζουν περισσότερα από 2 χρώματα στις οθόνες τους.

ΕΝ ΕΤΕΙ 1998

Σήμερα, τα δεδομένα είναι πολύ διαφορετικά. Παρ' ότι έχουν περάσει μόνο λίγα χρόνια από τότε -γεγονός που θεωρητικά επέτρεψε σε μια γενιά να παρακολουθήσει την εν λόγω εξέλιξη στο σύνολό της-, νέες έννοιες εισέρχονται στη ζωή μας καθημερινά και οι εξελίξεις είναι τόσο ραγδαίες, ώστε μόνο το "PC Master" μπορεί να τις καλύψει εκτενώς (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...). Με την ανάπτυξη του Διαδικτύου και τη δυνατότητα εύκολης και τυποποιημένης πρόσβασης σχεδόν από τον καθένα, η ευκολία της χρήσης των υπολογιστών για συγκεκριμένες εργασίες, με τη δημιουργία πακέτων λογισμικού από εκατοντάδες -στην κυριολεξία- ανθρώπους σε συνεργασία, θεωρητικά έχει κάνει τη ζωή όλων μας ευκολότερη. Ολα αυτά όμως έχουν και το κόστος τους. Η σκοτεινή πλευρά της Πληροφορικής, λοιπόν, δεν μπορεί παρά να είναι οι εταιρίες.

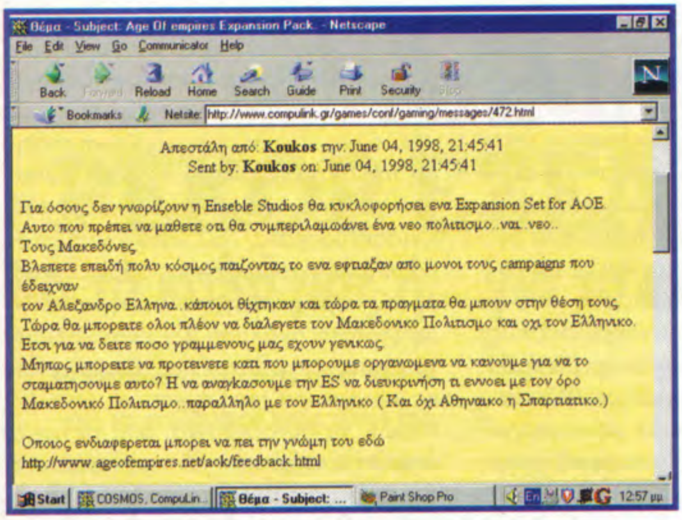
Κολοσσοί που αναπτύχθηκαν μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα εκμεταλλευόμενοι τα γεγονότα, με τεράστια κέρδη στο ενεργητικό τους, έχουν συμβάλει τα μέγιστα στην απόλυτη εμπορευματοποίηση και τυποποίηση της Πληροφορικής. Εκατομμύρια άνθρωποι ασχολούνται πλέον με αυτή τη νέα βιομηχανία, συνήθως με πλήρη εξειδίκευση σε διάφορους τομείς. Τα αποτελέσματα του πραγματικού "χαμού" που γίνεται στον κόσμο των υπολογιστών είναι πολλές φορές αρνητικά. Η Microsoft, για παράδειγμα, που κατέχει μεγάλο μέρος της αγοράς λογισμικού υπό τον πλήρη έλεγχό της, και ουσιαστικά ελλείψει ενός μεγάλου αντιπάλου που θα την ανταγωνιστεί επάξια, κυκλοφορεί συνεχώς νέα προϊόντα, τα οποία -είτε συνοδεύονται από ένα είτε από εκατό bugs- απορροφώνται από την παγκόσμια αγορά με υψηλούς ρυθμούς και με την αναμονή της επόμενης έκδοσης, που θα αντικαταστήσει τα συγκεκριμένα bugs με ισάριθμα νέα. Φυσικά σήμερα κανείς δεν μπορεί να κάνει χωρίς τα Windows της, όχι επειδή πρόκειται για το πιο εύχρηστο και σταθερό λειτουργικό, μα για τον απλό λόγο ότι η εταιρία -δυστυχώς ή ευτυχώς- τα έχει καθιερώσει ως standard στην αγορά, με άμεσο αποτέλεσμα την κυκλοφορία σχεδόν του συνόλου των εφαρμογών και από τις άλλες εταιρίες στη συγκεκριμένη πλατφόρμα. Σε αναμονή λοιπόν της απάντησης κάποιας άλλης εταιρίας, η οποία θα εξισορροπήσει την κατάσταση, το μονοπώλιο θα μας φέρνει -κατά την προσωπική μου άποψη- προ τετελεσμένων γεγονότων, στερώντας μας το δικαίωμα της επιλογής.

> **Κολοσσοί που αναπτύχθηκαν μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα εκμεταλλευόμενοι τα γεγονότα, με τεράστια κέρδη στο ενεργητικό τους, έχουν συμβάλει τα μέγιστα στην απόλυτη εμπορευματοποίηση και τυποποίηση της Πληροφορικής. Εκατομμύρια άνθρωποι ασχολούνται πλέον με αυτή τη νέα βιομηχανία, συνήθως με πλήρη εξειδίκευση σε διάφορους τομείς.**

Φυσικά από αυτό τον κυκεώνα δεν θα μπορούσε να ξεφύγει η ψηφιακή διασκέδαση. Εδώ ευτυχώς δεν παρατηρούνται τα φαινόμενα που προανέφερα, έτσι οι σύγχρονοι gamers έχουν ένα τεράστιο φάσμα κατηγοριών και τίτλων για να επιλέξουν το ή τα παιχνίδια που θα τους κρατήσουν συντροφιά. Και εδώ, όμως, η καθαρή εμπορευματοποίηση της Πληροφορικής επέδρασε καθοριστικά. Ετσι, κάθε λίγο βλέπουμε νέα κατασκευάσματα, που υπόσχονται ακόμα μεγαλύτερες εκκρίσεις αδρεναλίνης, με 60 καρέ κίνησης το δευτερόλεπτο, υψηλότατη ανάλυση και εκατομμύρια χρώματα στις οθόνες μας. Οι τελευταίες με τη σειρά τους πρέπει να είναι 17 ιντσών, να συνοδεύονται από τα ηχεία που θα αποδώσουν τον κρυστάλλινο ήχο ποιότητας κινηματογραφικής αίθουσας, καθώς και να έχουν δυνατότητα απόδοσης τριών διαστάσεων. Αλίμονό μας, αγαπητοί αναγνώστες. Ολα αυτά μεταφράζονται στη μεταφορά ενός μισθού στις τσέπες άλλων, για να μπορούμε να ισχυριστούμε -όπως εκείνοι ουσιαστικά έχουν καθορίσει πως πρέπει να κάνουμε- ότι ακολουθούμε κατά πόδας την εξέλιξη.

Εντούτοις προσωπικά (και ξέρω πως πολλοί θα συμφωνήσετε μαζί μου), παίζοντας το Quake 2 σε μια Voodoo 2 των 100.000 δρχ. με ειδικά χειριστήρια και εξοπλισμό, σε ένα σύστημα συνολικής αξίας μισού εκατομμυρίου, αμέσως μετά από το Kick Off 2 σε μια Amiga 500 (τη γνωρίζετε, έτσι;) των 50.000 δρχ. (συνολικά), παρατήρησα μεγάλες διαφορές - αλλά, προς έκπληξη πολλών, για μένα η πλάστιγγα ακόμη γέρνει προς τη μεριά της δεύτερης. Δεν πρόκειται για νοσταλγία και εμμονή στο παρελθόν ούτε για άρνηση της εξέλιξης από μέρους μου. Είναι απλά μια διαπίστωση που πηγάζει από αντικειμενικά στοιχεία. Δεν είναι λοιπόν τα χρήματα που θα μας πείσουν να πληρώσουμε και να ξαναπληρώσουμε και να ματαξαναπληρώσουμε, αυτά που αντιπροσωπεύουν την πραγματική αξία. Η αξία είναι στη μαγεία των υπολογιστών, γεγονός που αρνούνται πεισματικά να δεχτούν όσοι προσπαθούν -κι έχουν καταφέρει σε κάποιο βαθμό- να την ισοπεδώσουν, σε όφελος τους και εις βάρος μας.

Το μέλλον είναι μάλλον αβέβαιο, γιατί, αν ο ρυθμός των εξελίξεων έστω μείνει σταθερός, τα αποτελέσματα είναι απρόβλεπτα. Η μόνη ευχή που έχω να δώσω είναι η νέα τεχνολογία να είναι



για πάντα υπηρέτης όλων των ανθρώπων και όχι το αντίθετο. Εξάλλου κάποια πράγματα πρέπει επιτέλους να μπουν στη θέση τους, έτσι ώστε ο κόσμος των υπολογιστών να είναι πάντα εργαλείο του ανθρώπου και όχι σκοπός του. Ισως όλα αυτά σας θυμίσουν λίγο σενάρια του τύπου "Terminator", αλλά αναλογιστείτε λίγο πόσα χρόνια έφτασαν για να μετατραπεί η "επιστημονική φαντασία" του Ιουλίου Βερν ή του Ισαάκ Ασίμοφ σε πραγματικά γεγονότα!

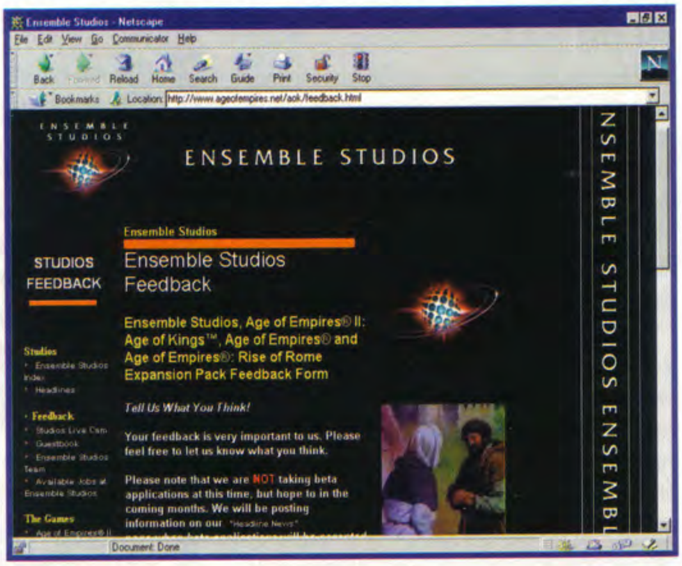
AGE OF EMPIRES KAI... ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ!

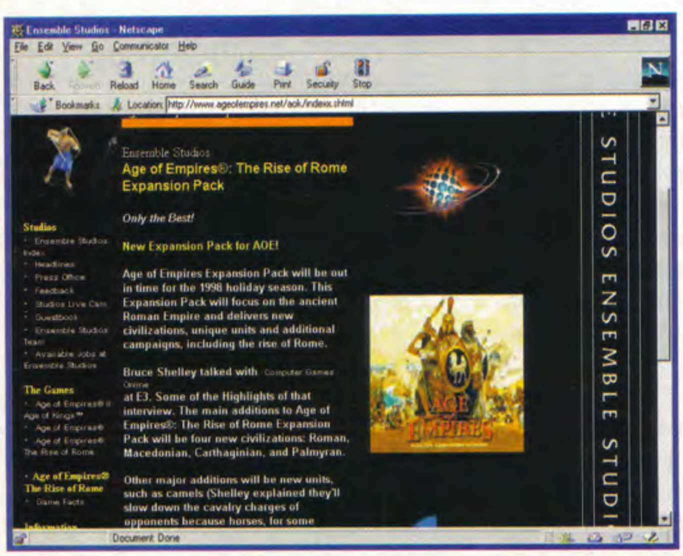
Στα fora της Adventure Magic (www.compulink.gr/games) έχει αναπτυχθεί τον τελευταίο καιρό συζήτηση γύρω από την επικείμενη κυκλοφορία ενός expansion pack για το Age of Empires, το οποίο θα περιλαμβάνει το μακεδονικό πολιτισμό. Πολλοί ήταν όσοι εύλογα προβληματίστηκαν σχετικά με την ύπαρξη αυτού του "πολιτισμού" και τη διαφορά του από τον ελληνικό, αφού τα γνωστά προβλήματα με τα Σκόπια παραμένουν άλυτα και οι "φίλοι" Αμερικανοί τείνουν να παρερμηνεύουν την ιστορία στις διάφορες εκδόσεις τους στο χώρο της Πληροφορικής (όπως στην Encarta).

Ξεκινώντας από την παρατήρηση ότι οι εθνικιστικοί φανατισμοί και οι "θεωρίες συνωμοσίας" εναντίον της "Ελλαδίτσας" μόνο κακό μπορούν να μας κάνουν, μπορούμε να δούμε πιο ψύχραιμα τα πράγματα. Φυσικά και μπορούμε να κάνουμε λόγο για μακεδονικό πολιτισμό (όπως λέμε για μινωικό, μυκηναϊκό, αθηναϊκό, σπαρτιατικό πολιτισμό), χωρίς αυτό να αναιρεί την αδιαμφισβήτητη ελληνικότητα της Μακεδονίας. Ο ελληνικός πολιτισμός της αρχαιότητας ποτέ δεν ήταν ένας, γιατί οι Ελληνες δεν προέρχονται από ένα φύλο αλλά από περισσότερα (Δωριείς, Ιωνες κ.ά.). Το εθνικό κράτος είναι "επινόηση" των τελευταίων δύο αιώνων, αφού μέχρι τότε οι λαοί ήταν χωρισμένοι σε μικρές κοινωνίες, με διαφορετικά ήθη και έθιμα αλλά κοινή καταγωγή, και "ενώνονταν" κάτω από το ζυγό κάποιου ηγεμόνα ή κατακτητή (χαρακτηριστική περίπτωση τα γερμανικά φύλα, τα οποία ακόμη έχουν σημαντικές διαφορές και αντιπαλότητες μεταξύ τους).

Αρχικά η Αθήνα, μετέπειτα η Σπάρτη και ύστερα η Μακεδονία επέβαλαν την ηγεμονία τους σε όλη την επικράτεια (με τη Μακεδονία να τα καταφέρνει καλύτερα), υποτάσσοντας τις άλλες πόλεις-κράτη.

Και οι τρεις πόλεις είχαν το δικό τους αυτόνομο και ανεξάρτητο πολιτισμό, τις ιδιαίτερες συνήθειές τους, ειδικά οπλικά συστήματα και διαφορετική πολεμική νοοτροπία. Το γεγονός αυτό σίγουρα αποτελεί ισχυρό ερέθισμα για ένα παιχνίδι στρατηγικής.





Εξάλλου, όταν όλος ο υπόλοιπος κόσμος αποκαλεί τα Σκόπια Μακεδονία, εμείς μπορούμε να εθελοτυφλούμε και να αναγάγουμε ένα ζήτημα (όπως φαίνεται άσχετο) σε μείζον πολιτικό θέμα; Η διπλωματία δεν γνωρίζει ιστορία ούτε συναισθηματισμούς και σίγουρα δεν ασχολείται με τα computer games. Αλλωστε την ιστορία τη γράφουν πάντα οι ισχυρότεροι...

Πάντως, μπορείτε να καταθέσετε και τις δικές σας απόψεις στην εταιρία, στη διεύθυνση: http:// www.ageofempires.net/aok/feedback.html.

PC

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ

JOYSTICKS

ΓΙΑ ΑΚΟΜΑ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΑ ΡΕΚΟΡ!

Ολοι γνωρίζετε ότι οι εξελίξεις στο χώρο των παιχνιδιών για PCs είναι ραγδαίες. Ενα παιχνίδι που πριν από ενάμιση χρόνο αποτελούσε την τελευταία λέξη της τεχνολογίας σήμερα φαντάζει παρωχημένο. Κι όμως, μέσα σε αυτό το κύμα προόδου ένα πράγμα μένει σταθερό: Το πληκτρολόγιο εξακολουθεί να είναι το βασικό μέσο χειρισμού που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι παίκτες. Δεν είναι όμως και το καταλληλότερο. Αν, για παράδειγμα, θέλετε να παίξετε με έναν φίλο σας Mortal Kombat, θα ξοδέψετε λιγότερη ώρα πολεμώντας στην οθόνη και περισσότερη προσπαθώντας να βολέψετε τα χέρια σας στο πληκτρολόγιο. Και τι γίνεται αν θέλετε να παίξετε FIFA 98, στο οποίο μόνο ένας παίκτης μπορεί να χρησιμοποιεί τα πλήκτρα; Εύλογα, λοιπόν, ανακύπτει το ζήτημα των χειριστηρίων. Γι' αυτό και εμείς συγκεντρώσαμε ορισμένα από τα καλύτερα που βρήκαμε, με σκοπό να σας βοηθήσουμε στην επιλογή σας.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@compulink.gr



Φυσικά, κάθε παιχνίδι έχει διαφορετικές ανάγκες χειρισμού. Ενα τιμόνι, για παράδειγμα, μπορεί να είναι το ιδανικό για μια κούρσα στη Formula1, αλλά αν δοκιμάσετε να παίξετε με αυτό Quake, τότε σύντομα θα αλλάξετε γνώμη. Για αυτό το λόγο χωρίσαμε τα χειριστήρια του αφιερώματος σε ξεχωριστές ομάδες, ανάλογα με τα παιχνίδια στα οποία απευθύνονται. Επίσης, αξιολογώντας τα χειριστήρια, λάβαμε υπόψη την υποστήριξή τους από τα Windows 95, την ευχρηστία τους και την ποιότητα της κατασκευής σε άμεση συνάρτηση με την τιμή αγοράς.

(Σημ.: Ολες οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο είναι τελικές με ΦΠΑ.)

JOYPADS

Είναι τα καταλληλότερα χειριστήρια για παιχνίδια καθαρής δράσης. Για να τα ελέγξουμε καταφύγαμε στο FIFA 98, το οποίο απαιτεί άμεσο χειρισμό και χρησιμοποιεί οκτώ fire buttons.

Saitek X6-31M

Τιμή: 7.000 δρχ.
Διάθεση: Silicon Valley
Αξιολόγηση: 5/10



Το μικρό και αρκετά φθηνό χειριστήριο της Saitek θυμίζει στο σχήμα παλιότερα joypads, όπως αυτά του Sega MegaDrive. Είναι εργονομικό και διαθέτει 6 fire buttons, ενώ καθένα από αυτά είναι εξοπλισμένο με autofire μεταβλητής ταχύτητας. Παρ' ότι είναι σχεδιασμένο για να το κρατάτε στο χέρι, διαθέτει και 2 πλήκτρα τοποθετημένα σε τέτοια θέση, ώστε να επιτρέπουν την επιτραπέζια χρήση. Η όλη κατασκευή δείχνει γερή, ενώ η απόκριση των πλήκτρων του είναι πολύ καλή.

Το βασικό πρόβλημα του Saitek X6-31M είναι η υποστήριξή του από τα Windows 95. Μέσα από το control panel, το χειριστήριο αναγνωρίζεται ως joystick 3 αξόνων και 4 πλήκτρων. Αυτό στην πράξη σημαίνει ότι μόνο τα 4 από τα 6 πλήκτρα αναγνωρίζονται, ενώ τα άλλα 2 θεωρούνται χειριστήρια throttle, τα οποία χρησιμοποιούνται σε εξομοιωτές. Ετσι, αν δοκιμάσετε να παίξετε FIFA 98 με το X6-31M, θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε μόνο 4 πλήκτρα και δεν θα πραγματοποιήσετε πολλές κινήσεις.

Saitek X6-32M

Τιμή: 10.000 δρχ.
Διάθεση: Silicon Valley
Αξιολόγηση: 6/10



Η δεύτερη πρόταση της Saitek στο χώρο των joypads είναι το μοντέλο X6-32M. Είναι φτιαγμένο με βάση το χειριστήριο του Sony PlayStation, το οποίο ίσως να είναι το πιο εργονομικό που υπάρχει. Διαθέτει 8 πλήκτρα, καθένα από τα οποία έχει αυτόνομη ρύθμιση autofire. Οπως και στο X6-31M, η απόκριση είναι άμεση και η ποιότητα κατασκευής δείχνει πολύ καλή.

Δυστυχώς οι ομοιότητες με το μικρότερο μοντέλο της εταιρίας συνεχίζονται και στο χώρο της software υποστήριξης. Το X6-32M δεν διαθέτει δικούς του drivers και τα Windows 95 αναγνωρίζουν τα 4 πλήκτρα ως fire buttons και τα άλλα 4 ως χειριστήρια throttle και rudder. Καλή ιδέα για εξομοιωτές πτήσης, αλλά για τέτοια παιχνίδια σπανίως χρησιμοποιούνται joypads.

Αντίθετα στο FIFA 98, το οποίο χρησιμοποιήσαμε ως μέτρο, το X6-32M ανταποκρίθηκε ως ένα απλό χειριστήριο με 4 πλήκτρα.

Microsoft Sidewinder Gamepad

Τιμή: 11.500 δρχ.
Διάθεση: Πλαίσιο
Αξιολόγηση: 9/10



Το Sidewinder Gamepad είναι η πρόταση της Microsoft στο χώρο των joypads. Διαθέτει μια πολύ "διαστημική" εμφάνιση, η οποία αποδεικνύεται απρόσμενα βολική, αν και δεν δείχνει ιδιαίτερα στιβαρή.

Διαθέτει 10 πλήκτρα και πληρέστατη υποστήριξη για τα Windows 95 χάρη στους drivers που το συνοδεύουν (αν δεν είχε και η Microsoft drivers για το λειτουργικό της, ποιος θα είχε;). Ακόμη κι αν ένα παιχνίδι δεν αξιοποιεί όλα τα πλήκτρα του χειριστηρίου, τα συνοδευτικά προγράμματα επιτρέπουν την αντιστοίχιση λειτουργιών του πληκτρολογίου στο Sidewinder. Πολύ αξιόλογη προσθήκη είναι η ενσωματωμένη υποδοχή για joypad, που σας επιτρέπει να συνδέσετε περισσότερα Sidewinder μαζί, δίνοντας τέλος στους διάφορους ενδοοικογενειακούς ή φιλικούς καβγάδες ("Εγώ θα πάρω το joypad", "Οχι, εγώ θα το πάρω" κ.λπ.). Στο τεστ που το υποβάλαμε το χειριστήριο της Microsoft συνεργάστηκε άψογα με το FIFA 98 και μας επέτρεψε να αξιοποιήσουμε όλες τις δυνατότητες του παιχνιδιού.

ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ JOYSTICKS

Μέχρι πριν από λίγα χρόνια, προτού καταφθάσουν οι κονσόλες και εισαγάγουν νέα ήθη και έθιμα στο χώρο των παιχνιδιών, τα αναλογικά joysticks ήταν τα πιο συνηθισμένα στους συμβατούς. Στην πλειονότητά τους είναι επιτραπέζια χειριστήρια, τα οποία δεν είναι ιδιαίτερα εύχρηστα για παιχνίδια δράσης, αλλά αποδεικνύονται κατάλληλα τόσο για εξομοιωτές πτήσης όσο και για παιχνίδια οδήγησης. Για να τα αξιολογήσουμε χρησιμοποιήσαμε το MS Flight Simulator και το Need for Speed 2.

Thrustmaster 3D Rage

Τιμή: 29.500 δρχ.
Διάθεση: Grup Multimedia
Αξιολόγηση: 9/10



Το joypad της Thrustmaster ξεχωρίζει, καταρχήν, για το σχήμα του. Είναι ογκώδες και φαίνεται μάλλον άβολο, αλλά στη χρήση αποδεικνύεται αρκετά εργονομικό. Λόγω σχήματος και τοποθέτησης των πλήκτρων, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως επιτραπέζιο χειριστήριο. Διαθέτει 8 διαφορετικά fire buttons, τα οποία αναγνωρίζονται από τα Windows χάρη στους drivers που το συνοδεύουν. Επίσης, όπως συμβαίνει και με το MS Sidewinder, διαθέτει πρόγραμμα που επιτρέπει την αντιστοίχιση λειτουργιών του πληκτρολογίου στα πλήκτρα του, για να το χρησιμοποιήσετε και με παιχνίδια που δεν το υποστηρίζουν. Επίσης διαθέτει υποδοχή για να συνδέσετε περισσότερα του ενός 3D Rage σε έναν υπολογιστή.

Το σημαντικότερο όμως χαρακτηριστικό του χειριστηρίου της Thrustmaster είναι το ότι για τον έλεγχο της κατεύθυνσης δεν χρησιμοποιεί το συνηθισμένο "σταυρό", αλλά μια σφαίρα που θυμίζει περισσότερο trackball. Με τη χρήση ενός διακόπτη μπορεί να μετατραπεί από απλό joypad σε αναλογικό χειριστήριο, το οποίο αποδεικνύεται ιδιαίτερα εύχρηστο σε παιχνίδια οδήγησης.

Κατά τα άλλα, στο test του FIFA 98 το 3D Rage τα πήγε πολύ καλά και τα πλήκτρα του αναγνωρίστηκαν από το παιχνίδι.

Saitek Megagrip 7

Τιμή: 8.000 δρχ.
Διάθεση: Silicon Valley
Αξιολόγηση: 7/10



Η φθηνή πρόταση της Saitek στο χώρο των joysticks ονομάζεται Megagrip 7. Διαθέτει 2 fire buttons καθώς και 2 ρυθμιστικά που διευκολύνουν το calibration σε κάθε άξονα.

Πολύ δυνατές είναι οι βεντούζες του, οι οποίες με το που ακουμπούν σε μια επιφάνεια αμέσως κολλάνε πάνω της. Μάλλον για αυτό το ονόμασαν Megagrip. Ο μοχλός του είναι εξαιρετικός σε ακρίβεια, ωστόσο τα μόλις 2 fire buttons είναι ανεπαρκή για τα απαιτητικά σημερινά παιχνίδια.

Ετσι στο MS Flight το μικρό Saitek δεν μας προσέφερε ιδιαίτερη βοήθεια. Αντίθετα, στο Need for Speed 2, που δεν χρειάζεται πολλά πλήκτρα χειρισμού, χάρη στον πολύ καλό μοχλό του το χειριστήριο ήταν απολαυστικό στη χρήση. Αν θέλετε κάτι φθηνό για να παίζετε συγκεκριμένα παιχνίδια, μπορείτε να υπολογίζετε στο Megagrip 7.

Microsoft Sidewinder Force Feedback

Τιμή: 51.800 δρχ.
Διάθεση: Παπασωτηρίου
Αξιολόγηση: 8/10



Το Microsoft Sidewinder Force Feedback είναι η πολυτελής πρόταση της Microsoft στο χώρο των αναλογικών joysticks. Πρόκειται για μια πολύ εντυπωσιακή κατασκευή, που διαθέτει 1 μαλακό στη χρήση, περιστρεφόμενο μοχλό, χειριστήριο throttle, 8 fire buttons και 1 πλήκτρο shift, με τη χρήση του οποίου διπλασιάζονται οι λειτουργίες των πλήκτρων.

Το πιο θεαματικό όμως χαρακτηριστικό του είναι αναμφισβήτητα η λειτουργία force feedback, την οποία υποστηρίζουν ολοένα περισσότερα παιχνίδια. Ετσι, στο Flight Simulator ο μοχλός αντιδρούσε στις κινήσεις του αεροπλάνου, ενώ στο NFS 2 κουνιόταν ανάλογα με τις ανωμαλίες του δρόμου και τρανταζόταν στα τρακαρίσματα.

Το χειριστήριο της Microsoft είναι κορυφαίο στον τομέα των τεχνικών χαρακτηριστικών, αλλά προσωπικά δεν μου άρεσε ο μοχλός του. Είναι σχετικά ασαφής και δεν διαθέτει αυτόματη επαναφορά στο κέντρο μόλις τον αφήσετε. Κατά τα άλλα η υποστήριξή του από τα Windows είναι πληρέστατη και σε ορισμένα παιχνίδια αναδεικνύεται απολαυστικό, ενώ σε άλλα δείχνει απλώς ικανοποιητικό.



ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΛΠΑ & ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ...
ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!!
PC GAMES
ΛΥΣΕΙΣ - ΧΑΡΤΕΣ - STRATEGY GUIDES - HINTS'N'TIPS
PC GAMES
276 ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΩΝ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ!
ΛΥΣΕΙΣ - ΧΑΡΤΕΣ - STRATEGY GUIDES - HINTS'N'TIPS
ΕΙΔΙΚΗ ΕΤΗΣΙΑ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER"
1.500 ΔΡΧ.
STARCRAFT
TEMÜJIN
QUAKE 2
EGYPT
MYTH
MORTAL KOMBAT TRILOGY
FIFA WORLD CUP 98
BLACK DAHLIA
HELLFIRE
VIRTUA FIGHTER 2
RIVEN
AGE OF EMPIRES
HEXEN 2
RESIDENT EVIL
ZORK GRAND INQUISITOR
1998 ΖΗΤΩ τα GAMES!
ΛΥΣΕΙΣ, ΧΑΡΤΕΣ, STRATEGY GUIDES:
STARCRAFT
FIFA 98
RIVEN
BLACK DAHLIA
TEMÜJIN
QUAKE 2
HELLFIRE
EGYPT
...ΚΑΙ ΠΟΛΛΩΝ ΑΚΟΜΗ ΑΓΑΠΗΜΕΝΩΝ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΘΕΜΑ
ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΣΤΑ COMPUTER & VIDEO GAMES: A NEVER ENDING STORY
ΠΟΛΥΤΙΜΑ HINTS'N'TIPS
ΤΩΡΑ ΠΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΕΛΘΟΝ!
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ!
276 ΣΕΛΙΔΕΣ
ΜΙΑ ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM

Thrustmaster Millennium 3D Inceptor

Τιμή: 39.500 δρχ.
Διάθεση: Grup Multimedia
Αξιολόγηση: 8/10



Το Millennium 3D Inceptor από τη Thrustmaster είναι ένα χειριστήριο εντυπωσιακό στην όψη, το οποίο δείχνει πολύ ανθεκτικό. Διαθέτει έναν μοχλό που περιστρέφεται γύρω από τον άξονά του και γέρνει σαν χειριστήριο αεροπλάνου. Επίσης, 1 χειριστήριο throttle και 4 πλήκτρα. Συνοδεύεται από drivers για τα Windows 95, καθώς και από πρόγραμμα αντιστοίχισης λειτουργιών του πληκτρολογίου στα πλήκτρα του.

Στη χρήση ο μοχλός του 3D Inceptor αποδεικνύεται ακριβής, αλλά το χειριστήριο του throttle είναι πολύ ασαφές. Στο Flight Simulator 98 το χειριστήριο ανταποκρίθηκε πολύ καλά, ενώ στο Need for Speed 2 ξένισε λίγο η περίεργη κίνησή του μπρος-πίσω. Επίσης το χειριστήριο του throttle έχει λίγο περίεργη - "πλαστική" θα τη λέγαμε - αίσθηση. Σίγουρα πάντως πρόκειται για ένα πολύ καλό χειριστήριο, το οποίο θα ανταποκριθεί στις ανάγκες σας, ιδίως στους διάφορους εξομοιωτές. Για παιχνίδια οδήγησης ένα πιο φθηνό joystick όπως το Megagrip 7 της Saitek είναι κατά τη γνώμη μας μια εύχρηστη επιλογή.

Saitek X8-30

Διάθεση: Silicon Valley
Τιμή: 19.000 δρχ
Αξιολόγηση: 7/10

Το δεύτερο - και ακριβότερο - joystick της Saitek που είδαμε ήταν το X8-30. Πρόκειται για ένα πλήρες χειριστήριο που διαθέτει 4 fire buttons, 1 χειριστήριο POV



και 1 throttle σε σχήμα μοχλού. Δεν είναι ιδιαίτερα ογκώδες και δεν θα καταλάβει τεράστιο χώρο στο γραφείο σας. Κατά τα άλλα ο μοχλός του είναι εύχρηστος, αλλά αυτό που κερδίζει την παράσταση είναι το χειριστήριο του throttle. Εξαιρετικά ομαλό στη χρήση και με πολύ καλή αίσθηση, το throttle του X8-30 είναι το καλύτερο της δοκιμής. Αντίθετα τα fire buttons έχουν μια ελαφρώς ασαφή αίσθηση που δεν εμπνέει εμπιστοσύνη για την αντοχή τους, χωρίς πάντως να αποδεικνύονται βάσιμοι οι όποιοι λόγοι ανησυχίας.

Στη δοκιμή μας το Saitek X8-30 ανταποκρίθηκε με επιτυχία και ιδίως η συνεργασία του με το Flight Simulator ήταν πολύ καλή. Αν λοιπόν η έλλειψη περισσότερων των 4 πλήκτρων δεν σας προβληματίζει και θέλετε ένα joystick με πολύ καλό throttle, τότε η ακριβή πρόταση της Saitek μπορεί να σας ικανοποιήσει.

Gravis Blackhawk

Τιμή: 15.900
Διάθεση: Infoworld
Αξιολόγηση: 8/10

Η Gravis, μία από τις σημαντικότερες εταιρίες στο χώρο των χειριστηρίων (και των καρτών ήχου, παρεμπιπτόντως) προτείνει το joystick γενικών χρήσεων Blackhawk. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του δεν το διαφοροποιούν από τον ανταγωνισμό, αφού διαθέτει απλώς 4



πλήκτρα και 1 χειριστήριο throttle. Αντίθετα η σχεδίασή του ξεχωρίζει, αφού είναι τόσο εργονομική όσο και πολύ εντυπωσιακή.

Στην πράξη το Blackhawk αποδείχτηκε πολύ καλό. Ο μοχλός του είναι πολύ γρήγορος στην απόκριση, έχει αρκετά κοντές διαδρομές και έτσι αποδεικνύεται πολύ αποτελεσματικός για racing παιχνίδια. Αντίθετα, το χειριστήριο του throttle δεν μας άφησε πολύ καλές εντυπώσεις. Είναι ουδέτερο στην αίσθηση και δεν συγκρίνεται με το αντίστοιχό του Saitek X8-30. Ετσι, στους εξομοιωτές πτήσης, όπως στο MS Flight Simulator, το Gravis Blackhawk δεν μας ικανοποίησε πλήρως. Πάντως, πρόκειται για ένα από τα καλύτερα και ομορφότερα joysticks γενικής χρήσης που μπορείτε να βρείτε.

Thrustmaster Top Gun

Τιμή: 18.500 δρχ.
Διάθεση: Grup Multimedia
Αξιολόγηση: 8/10



Το Top Gun της Thrustmaster είναι ένα joystick κατασκευασμένο κατά βάση για εξομοιωτές πτήσης, αν και μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για άλλα παιχνίδια. Διαθέτει 4 fire buttons, 1 hat-switch (χειριστήριο αλλαγής της οπτικής γωνίας) και στηρίζεται σε μια βαριά και ογκώδη βάση. Ο μοχλός του είναι αρκετά ψηλός και θυμίζει "stick" αεροπλάνου. Η όλη σχεδίαση δείχνει αρκετά "παλιομοδίτικη", αλλά δεν επηρεάζει επ' ουδενί την πρακτικότητα και την εργονομία του.

Στο NFS2, όπου δοκιμάσαμε το Top Gun, μας φάνηκε λίγο άβολο, κυρίως λόγω των μακριών διαδρομών του μοχλού. Αντίθετα,


Η COMPULINK NETWORK
σας πάει κρουαζιέρα στα νησιά
CompuLink's Surfers' Summer
Από 1 έως 31 Ιουλίου με κάθε ετήσια εγγραφή ή ανανέωση συνδρομής στην CompuLink θα έχετε την ευκαιρία να συμμετάσχετε στην κλήρωση για
ΜΙΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΚΡΟΥΑΖΙΕΡΑ
στο Αιγαίο και το Ιόνιο.
Η CompuLink προσφέρει σε ένα τυχερό ζευγάρι την ονειρεμένη επταήμερη κρουαζιέρα "Ταξίδι στο Αιγαίο και το Ιόνιο" με την εταιρία Royal Olympic Cruises. Η κρουαζιέρα, με ημερομηνία αναχώρησης την 14η Αυγούστου 1998, θα μεταφέρει τους τυχερούς ταξιδιώτες στο Ναύπλιο, την Ιτέα, την Ιθάκη, την Πάργα, την Κέρκυρα, τη Ζάκυνθο, την Ολυμπία, το Ρέθυμνο, τη Σαντορίνη** και τη Μύκονο. Η κρουαζιέρα περιλαμβάνει δίκλινη καμπίνα με κλιματισμό και όλα τα γεύματα.
Το πολυτελές πλοίο διαθέτει πισίνα, βιβλιοθήκη, boutiques, καταστήματα αφορολόγητων ειδών, σαλόνι ομορφιάς, αίθουσα προβολών, καζίνο και 24ωρο cabin service.
ΓΙΝΕ ΚΙ ΕΣΥ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗΣ ΤΩΡΑ ΣΤΟ ΤΗΛ.: 9249761 ή ON-LINE ΣΤΟ:
www.compulink.gr
* Αν ο καιρός το επιτρέπει.
** Αποβίβαση από το πλοίο με βάρκες
ΚΑΤΑΚΟΛΟ
ΜΥΚΟΝΟΣ
ΣΑΝΤΟΡΙΝΗ
ΙΘΑΚΗ
Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα: (01) 9249761-8 & (031) 287610
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, e-mail: clink@compulink.gr, http://www.compulink.gr/clink

στο Flight Simulator αλλά και στο Flight Unlimited το χειριστήριο της Thrustmaster μας βόλεψε, τόσο με την εργονομία όσο και με τη γενικότερη αίσθησή του. Τα πλήκτρα βρίσκονται σε σωστές θέσεις και η αντίσταση του μοχλού δείχνει να ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Αν λοιπόν αναζητάτε μια καλή λύση για να απολαύσετε εξομοιωτές πτήσης, τότε το Top Gun θα σας ικανοποιήσει πλήρως.

ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

Εκτός από τα συμβατικά joysticks και joypads που μπορείτε να βρείτε, στην αγορά κυκλοφορούν και διάφορα άλλα χειριστήρια για πιο "ειδικές" περιπτώσεις. Ας δούμε μερικά από αυτά.

Saitek X36

Είδος: Σετ χειριστηρίων αεροπλάνου
Τιμή: 82.000 δρχ.
Διάθεση: Silicon Valley
Αξιολόγηση: 10/10



Αν ασχολείστε σοβαρά με τους εξομοιωτές πτήσης, τότε ενδέχεται ένα απλό αναλογικό joystick να μην ικανοποιεί τις ιπτάμενες φιλοδοξίες σας. Αν έτσι έχουν τα πράγματα, τότε η Saitek έχει μια πολύ καλή πρόταση που ακούει στο όνομα X36. Σε ένα πολύ μεγάλο πακέτο θα βρείτε δύο χειριστήρια αεροπλάνων: έναν μοχλό-stick και μία μανέτα (ή αλλιώς throttle). Η σχεδίαση και των δύο είναι πολύ εντυπωσιακή και δείχνουν εξαιρετικά στιβαρά. Ο μοχλός διαθέτει 1 πλήκτρο εκτόξευσης πυραύλων με δυνατότητα ασφάλισης/απασφάλισης, 3 fire buttons, 1 πλήκτρο shift και 2 hat-switches οκτώ θέσεων. Η μανέτα διαθέτει 2 περιστρεφόμενα χειριστήρια, 2 fire buttons, 3 προγραμματιζόμενους διακόπτες, 1 hat-switch και ενδεικτικές λυχνίες λειτουργίας.

Για να καταφέρετε να εγκαταστήσετε την όλη κατασκευή, θα πρέπει να καταφύγετε στα προγράμματα που τη συνοδεύουν και να αφιερώσετε λίγο χρόνο, για να καταφέρετε να προσαρμόσετε όλα αυτά τα χειριστήρια στις ανάγκες των παιχνιδιών που σας ενδιαφέρουν. Αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το X36 με το MS Flight Simulator, τότε τα πράγματα είναι ευκολότερα, αφού διαθέτει προκαθορισμένες ρυθμίσεις. Ξεπερνώντας τις δυσκολίες της εγκατάστασης, οι λάτρεις των εξομοιωτών θα απολαύσουν το Saitek X36.

Thrustmaster F-16 FLCS & F-16 TQS

Είδος: Σετ χειριστηρίων αεροπλάνου
Τιμή: 79.000 δρχ. έκαστο
Διάθεση: Grup Multimedia
Αξιολόγηση: 7/10



Εκτός από τη Saitek, και η Thrustmaster έχει μια ολοκληρωμένη πρόταση χειριστηρίων αεροπλάνου για όλους τους φανατικούς των εξομοιωτών πτήσης. Το F-16 FLCS είναι ο μοχλός του σετ, ενώ το F-16 TQS είναι η μανέτα. Τα χειριστήρια πωλούνται αυτοτελώς, αλλά μόνο το F-16 FLCS μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο του. Αντίθετα, το F-16 TQS απαιτεί την ύπαρξη του FLCS.

Η κατασκευή των δύο χειριστηρίων δείχνει πολύ ανθεκτική και βαριά. Τα χαρακτηριστικά τους είναι εξίσου πλούσια με αυτά των αντίστοιχων Saitek, αλλά η εγκατάστασή τους είναι δυσκολότερη. Το συνοδευτικό software τρέχει στο DOS και η όλη διαδικασία ρύθμισης των παραμέτρων είναι πιο δύσκολη. Επίσης, η τιμή τους μπορεί να ανταποκρίνεται στην ποιότητα κατασκευής και στην απόδοσή τους, αλλά είναι ιδιαίτερα υψηλή. Προτού λοιπόν επενδύσετε τα χρήματά σας στα F-16 FLCS & TQS, φροντίστε να τα δείτε πρώτα σε δράση, ώστε να τα αξιολογήσετε.

Saitek PC Dash

Είδος: Εναλλακτικό πληκτρολόγιο παιχνιδιών
Τιμή: 31.000 δρχ.
Διάθεση: Silicon Valley
Αξιολόγηση: 3/10



Από τη Saitek μας έρχεται η πιο περίεργη συσκευή χειρισμού παιχνιδιών που έχουμε δει. Πρόκειται για ένα μίνι πληκτρολόγιο, το οποίο μπορεί να προγραμματιστεί για χρήση με όλα τα παιχνίδια της αγοράς. Ο προγραμματισμός γίνεται με τη χρήση ειδικών φύλλων χαρτιού, τα οποία μπαίνουν σε μια υποδοχή και αναγράφουν τα πλήκτρα χειρισμού ενός παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα τα "μαθαίνουν" στο PC Dash. Σύμφωνα με τη Saitek, με αυτόν τον τρόπο μπορεί κάποιος πολύ εύκολα να μάθει ένα παιχνίδι, αφού βλέπει μπροστά του όλες τις λειτουργίες του. Το PC Dash έρχεται μαζί με κάποια φύλλα για τα γνωστότερα παιχνίδια της αγοράς [και όχι μόνο -

ΕΛΛΕΙΨΕΙΣ

Όπως διαπιστώνετε, υπάρχουν διάφορα χειριστήρια για όλα τα γούστα και τα πορτοφόλια. Παρ' όλα αυτά, στην αγορά υπάρχει ένα πολύ μεγάλο κενό. Μάταια ψάξαμε για ένα καλό ψηφιακό joystick, με μοχλό όπως αυτός των coin-op, που να διαθέτει τουλάχιστον 6 πλήκτρα και να υποστηρίζεται από τα Windows 95. Ένα τέτοιο χειριστήριο θα ήταν ιδιαίτερα βολικό για arcade και αθλητικά παιχνίδια, αλλά δυστυχώς οι αναζητήσεις μας δεν στέφθηκαν με επιτυχία.

υπάρχει και ένα φύλλο για το Word(!), καθώς και ένα πρόγραμμα για να δημιουργήσετε και να τυπώσετε τα δικά σας φύλλα).

Δυστυχώς, η όλη ιδέα δεν λειτουργεί πολύ καλά. Το PC Dash συμπεριφέρεται σαν ένα άβολο πληκτρολόγιο με μεγάλα πλήκτρα και δεν ανταποκρίνεται άμεσα στους χειρισμούς, ενώ είναι ενοχλητικό το γεγονός ότι βγάζει έναν ήχο κάθε φορά που πατάτε ένα πλήκτρο. Η προσωπική μας συμβουλή είναι να δοκιμάσετε κάτι άλλο.

Digital Edge F1 Sim Compact

Είδος: Σετ τιμόνι - πεντάλ
Τιμή: 50.000 δρχ.
Διάθεση: Silicon Valley
Αξιολόγηση: 9/10



Το Digital Edge F1 Sim θεωρείται το καλύτερο χειριστήριο για αγωνιστικά παιχνίδια που μπορεί να βρει κάποιος για PCs. Στην compact έκδοσή του έχουν γίνει μερικοί συμβιβασμοί στην ποιότητα, ώστε να μειωθεί το κόστος. Εντούτοις πρόκειται για μια πολύ καλή επιλογή. Το όλο πακέτο αποτελείται από ένα σετ τιμονιού και πεντάλ. Το τιμόνι είναι εξαιρετικά καλής κατασκευής και σύμφωνα με την Digital Edge αποτελεί ακριβές αντίγραφο των τιμονιών της F1. Τα πεντάλ, αντίθετα, είναι πλαστικά και δεν δείχνουν πολύ ανθεκτικά. Η τοποθέτηση της συσκευής είναι αρκετά εύκολη αλλά όχι και πολύ πρακτική, αφού το τιμόνι και η κολόνα πάνω στην οποία προσαρτάται στηρίζονται σε μια πλαστική βάση, πάνω στην οποία πρέπει να τοποθετηθεί ένα βαρύ αντικείμενο (π.χ. η οθόνη), ώστε να μη βρεθείτε πεσμένοι στο πάτωμα σε μια απότομη στροφή.

Η αίσθηση, πάντως, που δίνει το τιμόνι του Digital Edge F1 Sim είναι καταπληκτική σε όλα τα παιχνίδια. Δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο για τα πεντάλ, πάντως και αυτά δεν θα σας προβληματίσουν.

Thrustmaster Formula-1 Racing Wheel

Είδος: Σετ τιμόνι - πεντάλ
Τιμή: 76.800 δρχ.
Διάθεση: Grup Multimedia
Αξιολόγηση: 8/10



Για όλους τους γρήγορους PC-οδηγούς, η Thrustmaster έχει διάφορες προτάσεις χειριστηρίων. Η καλύτερη από αυτές είναι το Formula-1 Racing Wheel, που αποτελείται από ένα τιμόνι και ένα σετ πεντάλ. Το τιμόνι στηρίζεται σε μια βάση κατασκευασμένη από σκληρό μαύρο πλαστικό, πάνω στην οποία βρίσκεται ένας μοχλός ταχυτήτων. Ο μοχλός εξομοιώνει 2 fire buttons, ενώ άλλα 2 υπάρχουν στο κέντρο του τιμονιού. Τα πεντάλ είναι μεταλλικά και δείχνουν πολύ ανθεκτικά, ενώ η αντιολισθητική βάση τους επιτρέπει τα δυνατά φρεναρίσματα χωρίς κίνδυνο μετατόπισης.

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ

Ευχαριστούμε τα ακόλουθα καταστήματα και τις εταιρίες που μας πρόσφεραν τα joysticks του αφιερώματος:

Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000
Silicon Valley, Μπόταση 14, Εξάρχεια, τηλ.: 3802397
Infoworld, Μετσόβου 26, Αθήνα, τηλ.: 8210712
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, Εξάρχεια, τηλ.: 3841826
Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

Η αίσθηση του τιμονιού της Thrustmaster είναι πολύ καλή, αν και θα προτιμούσαμε να είχε λίγο μεγαλύτερη διαδρομή από άκρη σε άκρη. Πολύ καλό χαρακτηριστικό, εξάλλου, είναι η ιδιαίτερα εύκολη τοποθέτηση και αφαίρεσή του από το γραφείο σας. Συνολικά, το Formula-1 Racing Wheel είναι ένα πολύ καλό τιμόνι, αλλά προσφέρεται σε ελαφρώς "τσιμπημένη" τιμή.

MSC Multi System

Είδος: Χειριστήριο πολλαπλών χρήσεων
Τιμή: 24.900 δρχ.
Διάθεση: Infoworld
Αξιολόγηση: 7/10



Το MSC Multi System είναι ένα χειριστήριο πολλαπλών χρήσεων, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε ως τιμόνι αυτοκινήτου, είτε ως τιμόνι μοτοσικλέτας, είτε τέλος ως χειριστήριο αεροπλάνου. Η μετατροπή του από τη μία μορφή στην άλλη είναι εύκολη και αρκούντως εντυπωσιακή. Επίσης, ο όγκος του όλου συστήματος δεν είναι υπερβολικός και η τοποθέτησή του είναι απλούστατη. Χωρίς να χρειαστεί να κάνετε καμία μόνιμη επέμβαση, μπορείτε, χάρη στις ισχυρές βεντούζες του, να το βάλετε στο γραφείο σας και να το βγάλετε από αυτό σε λίγα δευτερόλεπτα. Με το πρώτο άγγιγμα όμως στο Multi System, θα καταλάβετε το μεγάλο μειονέκτημά του. Πρόκειται για μία πολύ φτωχή κατασκευή από πλαστικό, η οποία δεν δίνει κανένα εχέγγυο ανθεκτικότητας.

Παρ' όλα αυτά, το Multi System αποδεικνύεται πολύ βολικό και εύχρηστο, παρ' ότι η αίσθησή του δεν είναι ιδιαίτερα ρεαλιστική. Αν λοιπόν θέλετε ένα πρακτικό και φθηνό χειριστήριο, που να ενσωματώνει πολλές λειτουργίες, τότε μπορείτε να στρέψετε τις προτιμήσεις σας σε αυτό.

GAME CL



78 **MIGHT & MAGIC 6**
Το έκτο μέρος της θρυλικής σειράς, με τίτλο Mandate of Heaven.



86 **UNREAL**
Ενα από τα πιο πολυσυζητημένα παιχνίδια των τελευταίων χρόνων.



92 **X-FILES: THE GAME**
Η δημοφιλέστατη τηλεοπτική σειρά τώρα και στις οθόνες των PCs σας.



98 **COMMANDOS**
Ενα εξαιρετικό war strategy.



104 **JANE'S F-15**
Ισως ο καλύτερος εξομοιωτής πολεμικού αεροπλάνου που κυκλοφορεί στην αγορά.



112 **OF LIGHT AND DARKNESS**
Απίστευτα γραφικά σε ένα πρωτότυπο adventure.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Game Club και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Έκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Game Club, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν ταλέντα.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH	ΜΑΪΟΣ	97%
	PANDEMONIUM 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	95%
	DREAMS TO REALITY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	GRAND THEFT AUTO	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	EXTREME ASSAULT	ΜΑΪΟΣ	93%
	SHADOWS OF THE EMPIRE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	92%
	TUROK	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	91%
	I-WAR ACTION	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	FORSAKEN	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	CROC	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	HERCULES	ΜΑΪΟΣ	87%
	UPRISING	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
	THREE DIRTY DWARVES	ΜΑΪΟΣ	84%
	RESIDENT EVIL	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	80%
	VIRTUA COP 2	ΜΑΪΟΣ	80%
	FIGHTING FORCE	ΙΟΥΝΙΟΣ	79%
	ΑΠΟΔΡΑΣΗ	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	76%
	ASTERIX & OVELIX	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	74%
	BALANCE OF POWER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	-
ADVENTURE	BLACK DAHLIA	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	STARSHIP TITANIC	ΙΟΥΝΙΟΣ	95%
	TEMÜJIN	ΜΑΪΟΣ	92%
	OVERSEER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	EGYPT	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	SAFECRACKER	ΜΑΪΟΣ	85%
	GOLDEN GATE	ΙΟΥΝΙΟΣ	50%
	RIANA ROUGE	ΜΑΪΟΣ	40%
RPG	BATTLESPIRE	ΙΟΥΝΙΟΣ	75%
SIMULATION	F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER	ΜΑΪΟΣ	97%
	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	ΙΟΥΝΙΟΣ	90%
	FLIGHT UNLIMITED 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	ULTIMATE RACE PRO	ΜΑΪΟΣ	89%
	M1 TANK PLATOON 2	ΙΟΥΝΙΟΣ	88%
	SEGA TOURING CAR	ΜΑΪΟΣ	88%
	SEGA WORLDWIDE SOCCER	ΜΑΪΟΣ	87%
	FIGHTERS ANTHOLOGY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	86%
STRATEGY	STARCRAFT	ΜΑΪΟΣ	94%
	BATTLEZONE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	THIRD MILLENNIUM	ΜΑΪΟΣ	90%
	DARK OMEN	ΜΑΪΟΣ	89%
	TONE REBELLION	ΙΟΥΝΙΟΣ	85%
	INCUBATION	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	SUPREMACY	ΙΟΥΝΙΟΣ	83%
	UBIK	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	83%
	BATTLEGROUND	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	81%
	WARBREEDS	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	GREAT BATTLES OF CAESAR	ΙΟΥΝΙΟΣ	80%
	LIBERATION DAY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	80%
	EAST FRONT	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	78%
	CHAOS ISLAND	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	71%
	SEMPER FI	ΜΑΪΟΣ	71%

Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN

Τι περισσότερο να πω για το Might & Magic 6 από αυτά που λέει η εταιρία στο ίδιο το site του παιχνιδιού στο Internet;
"Μερικοί λένε ότι το role playing έχει πεθάνει..."
"Ζήσε την εμπειρία της αναγέννησης του μύθου..."

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
NEW WORLD COMPUTING

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, DirectX 16 bit color SVGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο, 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό. Το πακέτο περιλαμβάνει 2 CDs.

ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Microstar.

Αφιερώνω το συγκεκριμένο άρθρο εξαιρετικά στον Αχιλλέα Κυριακόπουλο, το φίλο που είχε την υπομονή να με μυήσει στη μοναδική εμπειρία των RPGs.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ιστορία του παιχνιδιού αναπτύσσεται γύρω από το βασιλιά Roland, το γιο του πρίγκιπα Nikolai και το συμβούλιο που ουσιαστικά κυβερνά το βασίλειο με επίκεντρο την πόλη-κάστρο Castle Ironfist. Υπάρχει μία εξελισσόμενη ίντριγκα που επηρεάζει άμεσα τη δράση του παιχνιδιού, στην οποία εσύ πρέπει να δώσεις ένα τέλος. Το φινάλε είναι ένα από τα καλύτερα που έχουμε ποτέ συναντήσει σε παιχνίδια του είδους, με αλλεπάλληλες μάχες στις οποίες όμως δεν έχεις δυνατότητα χρήσης μαγείας, σημείο όπου πρέπει να δώσεις μεγάλη προσοχή.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η ατμόσφαιρα του Mandate of Heaven είναι όντως εκπληκτική. Σε μαγνητίζει με τη μία και δεν πρόκειται να σε αφήσει ανεπηρέαστο ούτε και αφού το τελειώσεις. Ειλικρινά παρόμοια ατμόσφαιρα έχω βρει μόνο στα ακόλουθα παιχνίδια, τα οποία θεωρώ κορυφαία του είδους: Eye of Beholder 2 & 3, Ultima Underworld 1 & 2, Lands of Lore 1 και το System Shock, αν και το τελευταίο είναι ένα ιδιόμορφο action/adventure.

Η δράση του δεν έχει τελειωμό. Καταρχήν, είναι το μεγαλύτερο παιχνίδι που έχω παίξει τον τελευταίο χρόνο, γεγονός που μου θύμισε τις παλιές καλές μέρες όταν έπαιζα ένα



Ταξιδεύοντας με ένα πλοίο.



Βλέποντας από ψηλά δύο πλοία που πάνε σε διαφορετικά μέρη.





Διαπιστώνοντας ότι κάποιο εξάρτημα της πανοπλίας σου έχει σπάσει και επιδιορθώνοντάς το.



Στις Alchemists συνδιαλέγεσαι για τα διάφορα βότανα και τα "δηλητήρια".

παιχνίδι για περισσότερο από έναν μήνα. Αυτό που κάνει το MM6 να ξεχωρίζει απ' όλες τις τελευταίες παραγωγές του είδους είναι το γεγονός ότι μονίμως τα τέρατα είναι λίγο ανώτερα από το δικό σου status.

Σημειωτέον ότι σχεδόν σε όλο το παιχνίδι οι εχθροί σού επιτίθενται κατά ομάδες. Ετσι, οι μάχες αποκτούν μία ιδιαίτερη γοητεία, την οποία είχα πάρα πολλά χρόνια να νιώσω σε RPG.

Σημαντικό πλεονέκτημα του MM6 αποτελεί το γεγονός ότι η δράση του είναι τελείως ανοικτή, δηλαδή όχι μόνο δεν υπάρχει κάποια συγκεκριμένη σειρά που μπορείς να ακολουθήσεις, αλλά έχεις πλήρη ελευθερία κινήσεων για να κάνεις οτιδήποτε θέλεις.

Μοναδική "παραφωνία" των καιρών είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν έχει καθόλου multiplayer δυνατότητες, είτε μέσω τοπικού δικτύου είτε μέσω Internet. Προσωπικά όμως το γεγονός αυτό δεν με "χαλάει" καθόλου, που λένε!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού εντυπωσιάζουν. Οσοι έχουν παίξει τα MM4 & MM5 δεν θα πιστεύουν στα μάτια τους. Κατά τη γνώμη μου δείχνουν με τον καλύτερο τρόπο πού και πώς έκανε λάθος το Lands of Lore 2. Οι τοποθεσίες είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένες, το ίδιο και τα βιντεοσκοπημένα (;) πορτρέτα των χαρακτήρων που συναντάς. Πολύ εντυπωσιακή παραμένει η αλλαγή του περιβάλλοντος, ανάλογα με το αν είναι



Εδώ γίνεσαι Expert σε ένα από τα skill σου.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΣΟΥ (QUESTS)

Το παιχνίδι περιλαμβάνει συνολικά περίπου 50 αποστολές. Σημειώστε ότι δεν είναι απαραίτητο να τις ολοκληρώσεις όλες για να τελειώσεις το παιχνίδι. Επίσης δεν υπάρχει μία υποχρεωτική σειρά με την οποία πρέπει να ολοκληρώσεις τις αποστολές ώστε να το τελειώσεις, όσο και αν μερικές από αυτές δεν μπορούν να ολοκληρωθούν αν δεν προηγηθεί η ολοκλήρωση άλλων.
Για να μπεις στο πνεύμα του παιχνιδιού προτείνω μία σειρά για τις 10 πρώτες αποστολές σου.
1: Παράδωσε το Sulman's Letter, με το οποίο ξεκινάς το παιχνίδι, στον Andover Potbello στο NS Inn στο New Sorpingal.
Ανταμοιβή: 1.000gp.
2: Βρες το combination note για τη vault door στο Goblinwatch και επίστρεψε στην Janice στο Townhall στο New Sorpingal.
Ανταμοιβή: 2.000gp.
3: Βρες και παράδωσε την Candelabra από το Abandoned Temple of Baa στον Andover Potbello στο NS Inn στο New Sorpingal.
Ανταμοιβή: 1.000gp.
4: Ελευθέρωσε τη μικρή Angela από το Abandoned Temple of Baa και επίστρεψέ την στη Violet Dawson (σε ένα σπίτι) στο New Sorpingal.
Ανταμοιβή: 10 food.
5: Σκότωσε την Queen of the Spiders στο Abandoned Temple of Baa και επίστρεψε με την καρδιά της στον Buford T. Allman (σε ένα σπίτι) στο New Sorpingal.
Ανταμοιβή: 1.000gp.
6: Βρες τα cobra eggs στο Abandoned Temple και παράδωσέ τα στον Hejaz (σε ένα σπίτι) στο New Sorpingal.
7. Παράδωσε το Sulman's Letter στον Regent Wilbur Humphrey μέσα στο κάστρο στο Castle Ironfist.
Ανταμοιβή: 5.000gp.
Αμέσως σου δίνει το πρώτο από τα high council quests.
Προτού φύγεις από εδώ μπορείς -αν θέλεις- να ολοκληρώσεις τις αποστολές οι οποίες σου δίνονται μεν στο New Sorpingal, αλλά ουσιαστικά εξελίσσονται εδώ. Μπορείς όμως να τις ολοκληρώσεις και αργότερα.



Βρίσκοντας την περιβόητη Melody Silver.

μέρα ή νύχτα, αν έχει ομίχλη ή όχι κ.λπ. Τα τέρατα είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα, ενώ το animation του παιχνιδιού λειτουργεί απρόσκοπτα.

Ο ήχος του είναι αρκετά καλός, χωρίς όμως να είναι κάτι το πολύ ξεχωριστό. Η background μουσική δεν παίζει συνέχεια, αλλά δημιουργεί ατμόσφαιρα σε συγκεκριμένες τοποθεσίες. Αυτά που ξεχωρίζουν είναι οι πολύ καλές "φωνές" στις ομιλίες των χαρακτήρων και τα σπουδαία ηχητικά εφέ. Συνολικά, πάντως, ο ήχος του παιχνιδιού λειτουργεί θετικά και ευχάριστα στο gameplay.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός, αν και παρουσιάζει ένα μικρό πρόβλημα, το οποίο αφορά στον πανικό που σε καταλαμβάνει όταν πρέπει να πατήσεις ταυτόχρονα όλα τα πλήκτρα που απαιτούνται στην περίπτωση που κάποιος χαρακτήρας θέλεις να κινηθεί γρήγορα (τρέξει), να στρίψει και ταυτόχρονα να πολεμά σε real time combat mode.



Στα ειδικά Training Grounds ανεβάζεις τα level σου ανάλογα με τα experience points που έχεις μαζέψει.

Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της συνολικής. Η προοπτική είναι πρώτου προσώπου. Κινείσαι με τα arrow keys, μπροστά, πίσω και στρίβοντας αριστερά ή δεξιά.

Στο κάτω μέρος της οθόνης βρίσκονται τα πορτρέτα των τεσσάρων χαρακτήρων σου. Στα δεξιά πάνω-πάνω υπάρχει ένα μικρό παράθυρο με έναν χάρτη της τοποθεσίας όπου κινείσαι, ο οποίος scroll-άρει ανάλογα με την κίνησή σου. Κάτω από το χάρτη υπάρχουν δύο παράθυρα στα οποία φαίνονται τα πορτρέτα των δύο χαρακτήρων που μπορείς να πάρεις maximum μαζί σου κάθε φορά. Από κάτω ακριβώς σε μία μικρή οριζόντια μπάρα φαίνονται τα icons των spells που έχεις ενεργά για όλη την ομάδα σου. Κάτω από αυτά βρίσκονται τα icons των Quests που έχεις να τελειώσεις, οι σημειώσεις σου ταξινομημένες σε 5 διαφορετικές κατηγορίες, το zoom in/out του Automap και το "χρονο-χωρο λόγιο" του παιχνιδιού. Ακριβώς από κάτω φαίνονται πόσα πακέτα τροφής και πόσα χρήματα έχεις. Τέλος, στην κάτω δεξιά γωνία βρίσκονται τα icons των CAST SPELL (διαλέγεις ποιο spell θα κάνεις), REST (ξεκουράζεσαι και κάνεις healing ανάλογα με το αν έχεις φαγητό ή όχι), QUICK REFERENCE (μία οθόνη με τα χαρακτηριστικά και των τεσσάρων ηρώων σου) και το GAME OPTIONS (SAVE/LOAD/CONTROLS/QUIT). Σημείωσε ότι μπορείς να κάνεις μέχρι 50 saves. Δυστυχώς εδώ δεν υπάρχει η επιλογή να ρυθμίζεις εσύ τα διάφορα πλήκτρα του παιχνιδιού, μια και με την επιλογή Controls ρυθμίζεις μόνο την ποιότητα του ήχου και των γραφικών.

Κάνοντας διπλό αριστερό κλικ στο πορτρέτο ενός χαρακτήρα, περνάς στις οθόνες με τα χαρακτηριστικά του. Αυτές είναι κατά σειρά οι Statistics, Skills, Inventory και Awards, ενώ με το πιο δεξιά icon απλώς γυρνάς στην κανονική οθόνη σου.

Αντικείμενα δίνεις από τον έναν χαρακτήρα σε έναν άλλο κάνοντας κλικ σε αυτό που θέλεις να μεταφέρεις στο πορτρέτο του χαρακτήρα που θέλεις να το δώσεις.

ΠΕΡΠΑΤΩΝΤΑΣ ΣΤΟ ΝΕΡΟ & ΠΕΤΩΝΤΑΣ

Είναι απαραίτητο να ανεβάσεις έναν χαρακτήρα σου σε Water Master, για δύο βασικούς λόγους:

1. Το να περπατάς στο νερό είναι απαραίτητο για να επισκεφθείς διάφορα μέρη (συνήθως μικρά νησάκια) και να ολοκληρώσεις μερικές από τις αποστολές σου.
2. Το Town Portal και το Lloyd's Beacon στο master level κάνουν τη μετακίνηση πραγματικό παιχνιδάκι. Μερικά από τα πολύ βασικά high council quests θα σου φανούν αστεία αν έχεις την ικανότητα αυτή και τα προαναφερόμενα skill και spells.

Επίσης, κάποιος χαρακτήρας σου πρέπει οπωσδήποτε να αποκτήσει το Air Magic Fly spell. Σε πολλές περιπτώσεις μπορείς να προχωρήσεις μόνο πετώντας.

Η ατμόσφαιρα του Mandate of Heaven είναι όντως εκπληκτική. Σε μαγνητίζει με τη μία και δεν πρόκειται να σε αφήσει ανεπηρέαστο ούτε και αφού το τελειώσεις. Ειλικρινά παρόμοια ατμόσφαιρα έχω βρει μόνο στα ακόλουθα παιχνίδια, τα οποία θεωρώ κορυφαία του είδους: Eye of Beholder 2 & 3, Ultima Underworld 1 & 2, Lands of Lore 1 και το System Shock, αν και το τελευταίο είναι ένα ιδιόμορφο action/adventure.



Στους Blacksmiths αγοράζεις, πουλάς και επισκευάζεις τα όπλα σου.



Μαθαίνοντας skills και αγοράζοντας spells σε ένα Guild.



Στο MM6 υπάρχει μία εκπληκτική λειτουργία του δεξιού πλήκτρου του mouse. Κάνε σχεδόν οπουδήποτε δεξί κλικ (ειδικά στις ειδικές οθόνες και σε οποιοδήποτε icon εκτός του κυρίως παραθύρου δράσης) και θα πάρεις μία περιγραφή για τη συγκεκριμένη επιλογή. Αυτό φυσικά ισχύει 100% για τα αντικείμενα που βλέπεις προτού τα αγοράσεις καθώς και για αυτά που κουβαλάς.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι, διαλέγεις το CREATE PARTY. Περνάς σε μία οθόνη όπου δημιουργείς τα βασικά χαρακτηριστικά των τεσσάρων ηρώων σου.

Η διαδικασία δημιουργίας χαρακτήρων στο MM6 μπορεί να μην αντέχει στη σύγκριση με τον πλούτο που συναντάμε σε ανάλογα παιχνίδια της Bethesda (Daggerfall κ.λπ.), συγκρινόμενη όμως με άλλες πρόσφατες παραγωγές όπως τα Diablo, Lands of Lore 2 κ.ά. που είχαν μόνο προκατασκευασμένους χαρακτήρες, είναι η μέρα με τη νύχτα. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι η επιλογή των χαρακτήρων και των skills παίζει καθοριστικό ρόλο στη συνέχεια του παιχνιδιού και στον τομέα αυτό υπε-

ΥΠΟΛΗΨΗ/ΦΗΜΗ(REPUTATION)

Γενικά στα RPGs αλλά κυρίως στο Might & Magic 6, η φήμη σου παίζει σημαντικό ρόλο. Ανάλογα με το αν έχεις "κακή/χαμηλή" ή "καλή/υψηλή" φήμη μπορείς να χειριστείς διαφορετικά τους NPCs χαρακτήρες κάνοντας beg ή bribe σε αυτούς.

Στο παιχνίδι είναι απαραίτητο να αποκτήσεις το master level of light magic, κάτι που μπορεί να γίνει μόνο με σχεδόν ιερή (saintly) φήμη. Σημειωτέον ότι τα "βασικά" quests ανεβάζουν πάρα πολύ τη φήμη σου. Ο καλύτερος όμως τρόπος για να την εκτοξεύσεις στα ύψη είναι να κάνεις δωρεές (donate) στους ναούς. Μετά δεν έχεις παρά να φέρεις σε πέρας μερικά από τα "βασικά" quests και πολύ γρήγορα θα αποκτήσεις το περιβόητο Saintly status.

Αφού αποκτήσεις το Saintly status, πήγαινε και ανέβασε τη light magic user ικανότητά σου στο επίπεδο master. Για να γίνει αυτό πρέπει να έχεις πρώτα το expert level, 4 skill levels και φυσικά Saintly reputation.

Ακολουθώντας την προαναφερόμενη διαδικασία δεν θα χρειαστεί να ασχοληθείς ξανά με τη φήμη σου. Το τονίζω αυτό γιατί δυστυχώς μπορεί να βρεθείς στη δυσάρεστη θέση, αν το καταλάβεις αργοπορημένα, να έχεις αμαυρώσει τη φήμη σου, ενώ παράλληλα να μην έχεις άλλα "βασικά" quests για να την ανεβάσεις και να αποκτήσεις έτσι το περίφημο light master που είναι απαραίτητο για να τελειώσεις το παιχνίδι.





Βρίσκοντας τη μικρή Angela Dawson και παίρνοντάς τη μαζί σου, την επιστρέφεις στη μητέρα της για να πάρεις την αμοιβή σου.

ρέχει σαφώς από το ανάλογο σύστημα του Fallout, όπου τελικά η δημιουργία των χαρακτήρων δεν είχε τόσο άμεση επίδραση στο gameplay.

Από τις 6 δυνατές κλάσεις (Knight, Paladin, Cleric, Sorcerer, Archer και Druid) πρέπει οπωσδήποτε να διαλέξεις ένα Cleric και ένα Sorcerer. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι ζήτημα γούστου (προσωπικά διάλεξα έναν Paladin και έναν Knight). Η μαγεία παίζει καθοριστικό ρόλο στα Might & Magic και χωρίς αντίστοιχους χαρακτήρες δεν θα μπορέσεις να επιζήσεις.

Από την αρχή του παιχνιδιού δώσε οπωσδήποτε σε έναν χαρακτήρα το skill DISARM και στον ίδιο ή σε έναν άλλο το skill IDENTIFY. Σε κάθε χαρακτήρα μπορείς να προσθέσεις μόνο δύο skills, καθώς τα άλλα δύο είναι προεπιλεγμένα ανάλογα με κάθε χαρακτήρα. Σημειωτέον ότι στην πορεία πρέπει οπωσδήποτε να μάθεις το skill MERCHANT, ενώ σημαντικό είναι και το REPAIR.

Διαθέτεις επίσης 50 πόντους, τους οποίους μπορείς να προσθέσεις στα βασικά χαρακτηριστικά των τεσσάρων χαρακτήρων. Στην ίδια οθόνη μπορείς να αλλάξεις και

ΤΟ INTERFACE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


Το interface του παιχνιδιού σε πλήρη ανάπτυξη.


Κάνοντας δεξί κλικ στο πορτρέτο ενός ήρωα βλέπεις μία σύντομη περιγραφή της κατάστασής του.


Κάνοντας διπλό αριστερό κλικ στο πορτρέτο ενός ήρωα περνάς στις οθόνες με τα χαρακτηριστικά του. Πρώτη οθόνη από αριστερά τα Στατιστικά του.


Δεύτερη οθόνη από αριστερά οι Ικανότητές του.


Τρίτη οθόνη από αριστερά το Inventory του.


Τέταρτη από αριστερά η οθόνη με τις αποστολές που έχεις ολοκληρώσει και τα Guilds των οποίων είσαι μέλος.


Κάνοντας δεξί κλικ στο χάρτη πάνω δεξιά, βλέπεις μία περιγραφή της τοποθεσίας όπου κινείσαι.


Κάνοντας δεξί κλικ στα πορτρέτα των NPC χαρακτήρων που έχεις πάρει μαζί σου βλέπεις μία περιγραφή τους.


Κάνοντας δεξί κλικ στη μικρή οριζόντια μπάρα που είναι κάτω από τα πορτρέτα των NPC χαρακτήρων που έχεις μαζί σου, βλέπεις ποια spells απο αυτά που επιδρούν σε όλη την ομάδα είναι ενεργοποιημένα.

τα πρόσωπα ή τα ονόματα των χαρακτήρων σου.

Αφού τελειώσεις, πατώντας το "O.K." icon, ξεκινάς το παιχνίδι.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Τα M&M παρουσιάζουν μία πολύ σημαντική ιδιομορφία σε σχέση με τα υπόλοιπα RPGs, η οποία αφορά στον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσονται οι χαρακτήρες σου. Παίρνεις/μαζεύεις experience points κανονικά, σκοτώνοντας δηλαδή τα τέρατα/εχθρούς του παιχνιδιού, με τη διαφορά ότι στα M&M δεν ανεβαίνεις αυτόματα levels, συγκεντρώνοντας ένα ορισμένο ποσό experience points, αλλά αυτό γίνεται μόνο μέσω των ειδικών training centers που υπάρχουν διάσπαρτα στις πόλεις. Σημειωτέον ότι τα training centers αναπτύσσουν διαφορετικό αριθμό levels το καθένα ως ανώτατο όριο, για παράδειγμα, κάποιο μπορεί να σε ανεβάσει σταδιακά μέχρι το Level 7, κάποιο άλλο μέχρι το Level 11 κ.λπ.

Με κάθε επίπεδο που κερδίζεις κάνοντας training παίρνεις και skill points. Τώρα πια μπορείς να ανεβάζεις τα επιμέρους skills σου τοποθετώντας τα skill points σε αυτά. Ακολουθώντας αυτήν τη διαδικασία,



Κάνοντας κλικ στο πρώτο από τα καφέ icons στα δεξιά της οθόνης βλέπεις μία σελίδα με τα Quests που ΔΕΝ έχεις ακόμη ολοκληρώσει.



Κάνοντας κλικ στο δεύτερο από τα καφέ icons στα δεξιά της οθόνης βλέπεις μία σελίδα με τις σημειώσεις σου για 5 κατηγορίες θεμάτων που κρατά αυτόματα το πρόγραμμα για σένα.


Κάνοντας κλικ στο τρίτο από τα καφέ icons στα δεξιά της οθόνης, βλέπεις μία γενική εικόνα της περιοχής όπου κινείσαι. Οι εξωτερικές τοποθεσίες αναπαριστώνται έγχρωμα και "ψευτοτρισδιάστατα".


Τα dungeons αναπαριστώνται ασπρόμαυρα



Κάνοντας κλικ στο τέταρτο από τα καφέ icons στα δεξιά της οθόνης βλέπεις το ημερολόγιο του παιχνιδιού, η παρατήρηση του οποίου είναι απαραίτητη για πάρα πολλές μετακινήσεις σου με πλοία ή άμαξες.



Κάνοντας κλικ στο πρώτο από τα κάτω δεξιά icons περνάς στην οθόνη με τα spells που θέλεις να ενεργοποιήσεις.



Κάνοντας δεξί κλικ σε κάποιο από αυτά βλέπεις την περιγραφή του.


Κάνοντας κλικ στο δεύτερο από τα κάτω δεξιά icons περνάς στην οθόνη όπου κάνεις rest ή και rest με healing στους χαρακτήρες σου.


Κάνοντας κλικ στο τρίτο από τα κάτω δεξιά icons περνάς στην οθόνη όπου βλέπεις "περιληπτικά" τα στατιστικά όλης της ομάδας σου.



Μία πόρτα ενδεικτική ενός dungeon.



Επισκεπτόμενος ένα Goblin.

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- **ESC** Game Options/Κλείνει ένα ανοικτό menu
- **TAB** Κινείσαι από τον έναν χαρακτήρα στον άλλο
- **Q** Κατάλογος Αποστολών
- **A** Επιτίθεσαι/Κτυπάς
- **Z** Quick Reference
- **C** Cast νέο spell
- **S** Cast readied spell
- **R** Αναπαύσου
- **T** Χρόνος παιχνιδιού
- **N** Σημειώσεις
- **M** Χάρτης
- **X** Πηδάς
- **SPACEBAR** Ενεργοποίησε αντικείμενο/ Ψάξε πτώμα

ARROW KEYS: ΚΙΝΕΙΣΑΙ/ΣΤΡΙΒΕΙΣ

- **Shift + ↑ ή ↓** Τρέχεις
- **Ctrl + ← ή →** Κινείσαι πλάγια
- **Page Down** Κοιτάς ψηλά
- **END** Κανονική οπτική γωνία/θέα
- **DELETE** Κοιτάς χαμηλά
- **Page Up** Πετάς προς τα πάνω/ψηλά
- **HOME** Προσγειώνεσαι
- **INSERT** Πετάς προς τα κάτω/χαμηλά
- **+ ή -** Zoom In/Out στο Automap
- **1 / 4** Επιλέγεις/ Κοιτάς χαρακτήρα
- **5 / 6** Επιλέγεις/ μιλάς με NPCs όταν είναι μαζί σου
- **Enter** On/Off Turn Based Combat Mode

μπορείς να πας σε ειδικούς trainers, οι οποίοι με τη σειρά τους θα σου διδάξουν το επίπεδο expert ή master σε κάθε skill όπου έχεις συμπληρώσει το αντίστοιχο όριο skill points.

Χρειάζεται προσοχή στο πού βάζεις τα skill point σου, καθώς και ποια νέα skills αγοράζεις από τηυς ειδικούς trainers. Πρόσεξε μην πέσεις στην παγίδα να παίρνεις ίδια skills για τους τέσσερις χαρακτήρες σου. Στα M&M δεν έχεις σκοπό να φτιάξεις τέσσερις υπερ-ήρωες. Σκοπός σου είναι να φτιάξεις μία υπερ-ομάδα χαρακτήρων με διαφορετικές και αλληλοσυμπληρούμενες ικανότητες. Ετσι, θα μπορέσεις να ανεβάσεις καλύτερα τα επιμέρους γνωρίσματα των χαρακτήρων σου. Μερικά skills μόνο εξαιρούνται και αυτά αφορούν στον οπλισμό σου. Μπορείς και πρέπει να φροντίσεις κάθε χαρακτήρας να έχει τα ανώτατα skills όσον αφορά στα "πολεμικά" χαρακτηριστικά του, έστω και αν αυτά είναι ίδια με άλλων χαρακτήρων, για τον εξής πολύ απλό λόγο:

Αν σε έναν χαρακτήρα Paladin και σε έναν Knight δεν έχεις διαλέξει, για παράδειγμα, το skill Armor Chain, τότε οι χαρακτήρες αυτοί δεν μπορούν να φορέσουν αντίστοιχες πανοπλίες!

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το ΜΜ6 περιέχει δύο πολύ σημαντικές καινοτομίες, οι οποίες -κατά τη γνώμη μου- αλλάζουν σημαντικά τα δεδομένα του είδους.

Καταρχήν, επιτρέπει στο χρήστη να επιλέξει οποιαδήποτε στιγμή θέλει ανάμεσα σε real time και turn based μάχες, κάτι εξαιρετικά χρήσιμο στις περισσότερες περιπτώσεις. Ετσι, αν αντιμετωπίζεις πολλούς μάγους (ή γενικά χαρακτήρες που σε χτυπούν από απόσταση) οι οποίοι σου ρίχνουν ταυτόχρονα πολλά spells μαζί, το πιο σωστό είναι να προτιμήσεις το real time combat mode, μια και θα κινείσαι πιο γρήγορα απ' αυτούς. Με το turn based combat mode θα δεχτείς υποχρεωτικά όλα τα spells που θα σου ρίξουν, μια και δεν θα μπορείς να ελίσσεσαι.

Από την άλλη μεριά, ο καλύτερος τρόπος για να αντιμετωπίσεις πολλούς χαρακτήρες σε μάχη σώμα με σώμα είναι το turn based combat mode, μια και έτσι μπορείς να ελέγ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	98

96



Ενα RPG που θα σας κρατήσει συντροφιά το λιγότερο για έναν μήνα. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους του είδους και όχι μόνο. Το θεωρώ το καλύτερο RPG που έχω παίξει τα τελευταία χρόνια.



Φτάνοντας στα Misty Islands.



Φτάνοντας σε ένα Teleport.

χεις καλύτερα τα χτυπήματά τους και να τους σκοτώνεις έναν-έναν.

Η αλλαγή ανάμεσα στα δύο combat modes γίνεται πατώντας το πλήκτρο Return/Enter οποιαδήποτε στιγμή, ακόμη και κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Η δεύτερη σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού εντοπίζεται στο ότι όλοι οι κόσμοι/τοποθεσίες ύστερα από ένα διάστημα "ξαναδημιουργούνται" όσον αφορά στα τέρατα που υπάρχουν σε αυτούς αλλά και τα αντικείμενα, με μοναδική εξαίρεση φυσικά τα λεγόμενα quest items. Πρόκειται για ένα σημείο που απαιτεί μεγάλη προσοχή καθώς θέτει εντελώς νέα δεδομένα στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών. Ετσι, τώρα πια δεν έχει σημασία να εξοντώνεις όλους τους εχθρούς σε ένα μέρος, μια και αυτοί έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα θα ξαναδημιουργηθούν. Απλώς πολεμάς/σκοτώνεις για να μαζεύεις experience points και να ανοίγεις δρόμο προς



Μπαίνοντας σε ένα dungeon από μία εξωτερική τοποθεσία.

την κατεύθυνση που θέλεις να ακολουθήσεις.

Προσωπικά έχασα πολύτιμο χρόνο "καθαρίζοντας" τοποθεσίες από εχθρούς, για να διαπιστώσω έντρομος ότι έπειτα από χρονικό διάστημα περίπου 6 μηνών παιχνιδιού, σχεδόν όλα τα μέρη είχαν ξαναγεμίσει από αυτούς.

PC

ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Bats



Goblins



Master Swordmen



Lizard Archers



Mages



Cutpurse



Mystic of Baa



Πολλές φορές οι εχθροί σου σού επιτίθενται με μικτές ομάδες.



Cobres



Lieutenants



Witch Doctors



Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα εχθρό σου βλέπεις την κατάσταση της υγείας του.

Unreal

Πέρασαν περισσότερα από 3 χρόνια από τότε που η Epic ανακοίνωσε ένα νέο shoot'em up πρώτου προσώπου, με φιλοδοξίες να συντρίψει το τότε κραταιό Doom και να αλλάξει μια και καλή τα δεδομένα στο 3D στερέωμα. Στο μεταξύ, όμως, η id προκάλεσε επανάσταση με τις δύο εκδόσεις του Quake και έφερε τη λήθη σε όσους πίστευαν πως το Unreal θα μπορούσε να αλλάξει τα πράγματα. Η Epic είχε πλέον δύο επιλογές: ή να δέσει μία πέτρα στο λαιμό ή να κυκλοφορήσει επιτέλους το Unreal. Προτίμησε τη δεύτερη!!!

Του Βαγγέλη Παλάντζα
vagos48@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
EPIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166, Win95, DirectX 5, 16MB RAM, 100MB HD, CD-ROM 4x, SVGA 2MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

Οι λόγοι που επέδρασαν καθοριστικά στη μεγάλη καθυστέρηση είναι πολλοί και θεωρείται άσκοπο να απαριθμηθούν. Στους σημαντικότερους θα πρέπει να αναφερθούν οι τεράστιες τεχνολογικές αλλαγές στην τρισδιάστατη ψυχαγωγία, η αποτυχία του προτύπου MMX καθώς και η κυκλοφορία των δύο εκδόσεων του Quake από την id. Οι προαναφερόμενοι λόγοι επέδρασαν διαφορετικά ο καθένας, αλλά όλοι μαζί είχαν ως κοινό αποτέλεσμα τη συνεχή αναβολή των ημερομηνιών κυκλοφορίας και την παράταση της αγωνίας εκατομμυρίων χρηστών ανά τον κόσμο. Η αναμονή όμως είναι πια παρελθόν. Τώρα έφθασε η ώρα της κρίσης για το Unreal.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Κάπου στο μέλλον παίρνετε το ρόλο ενός κατάδικου, ο οποίος μεταφέρεται με ένας σκάφος υψίστης ασφαλείας, το ISV Vortex Rikers, στο νέο "σπίτι" του. Ομως κάτι δεν πάει καλά καθώς εξαιτίας της ηλεκτρομαγνητικής επιρροής ενός κοντινού πλανήτη το σκάφος μένει ακυβέρνητο, με αποτέλεσμα την ανώμαλη πτώση του στην αφιλόξενη ατμόσφαιρά του. Οι κατάδικοι δραπετεύουν από το σκάφος και ξεχύνονται κατά ομάδες στο ύπαιθρο, αφήνοντας πίσω τους την πνιγερή ιπτάμενη φυλακή και ελπίζοντας σε ένα καλύτερο αύριο.

Δεν μπορούσαν να φανταστούν όμως ότι ο εφιάλτης που πέρασαν δεν ήταν τίποτα μπροστά σε αυτόν που ερχόταν και που







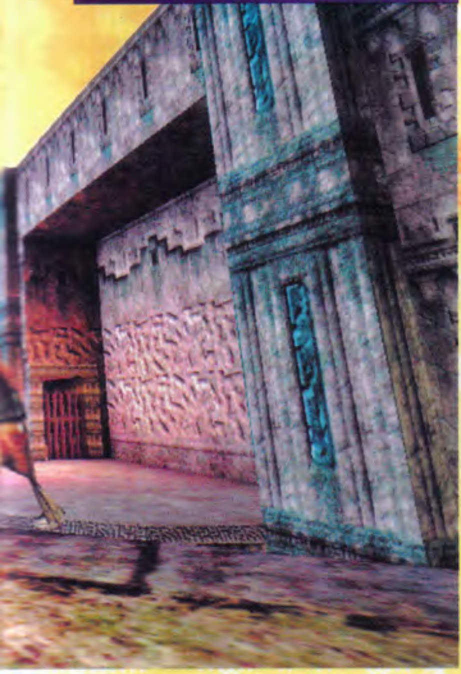
Εδώ, δίπλα στο παγωμένο σας κελί, ξεκινάει η περιπέτεια.



Ο ουρανός προοιωνίζεται μπελάδες!



Οπλισμένοι με το minigun, οδεύετε προς το άγνωστο.



έμελλε να τους στοιχίσει την ίδια τους τη ζωή. Ο πλανήτης αυτός είναι υποδουλωμένος από τους Skaarj (όνομα και αυτό), μία εξωγήινη φυλή που με την πιο ωμή βία αναγκάζει τους κατοίκους του πλανήτη (Nali) να δουλεύουν στην εξόρυξη Tadyrium, ορυκτό του οποίου η ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία τους έβαλε σε μπελάδες. Ανακτάτε τις αισθήσεις σας στο κατεστραμμένο σκάφος και προσπαθείτε να βρείτε την έξοδο προς την ελευθερία. Κάτι όμως δεν πάει καλά. Διαπεραστικές κραυγές αντηχούν στους μεταλλικούς τοίχους, οι οποίες στερεύουν το σάλιο σας ενώ ταυτόχρονα υγροποιούν το μέτωπό σας. Συνεχίζετε την περιπλάνησή σας ώσπου αντικρίζετε το πρώτο πτώμα. Πρόκειται για έναν παλιό σας φίλο κατάδικο, τον οποίο αναγνωρίζετε από το τατουάζ στο μπράτσο του χεριού του, καθώς δεν μπορέσατε να βρείτε το κεφάλι κάπου κοντά στο υπόλοιπο σώμα. Αυτό σίγουρα δεν ήταν αποτέλεσμα της σύγκρουσης. Σφίγγετε τα δόντια και ξεκινάτε μια περιπέτεια που μπορεί να είναι και η τελευταία σας!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Προτού ξεκινήσετε το κυρίως παιχνίδι, το Unreal σας δείχνει το Nali Castle σε μια εισαγωγική προβολή, η οποία αν δεν σας αφήσει άφωνους, μάλλον έχετε σοβαρό πρόβλημα! Από τη στιγμή αυτήν έχετε κιόλας καταλάβει πως το Unreal είναι ένα τεχνολογικό θαύμα. Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεστε σε ένα περιβάλλον που παρόμοιό του σίγουρα δεν έχετε συναντήσει πουθενά παρά μόνο στη μεγάλη οθόνη. Φώτα που τρεμοπαίζουν, γυμνά ηλεκτρικά καλώδια που σπινθηροβολούν, η αλλοιωμένη φωνή του ηλεκτρονικού υπολογιστή και οι τριγμοί των μετάλλων του σκάφους, όλα συνθέτουν μία ατμόσφαιρα που κόβει την ανάσα και σας ενσωματώνει στην περιπέτεια με τρόπο καταιγιστικό. Οι άνθρωποι της Epic φρόντισαν ώστε να εισαγάγουν τον παίκτη στην περιπέτεια όπως ακριβώς έναν θεατή σε μία κινηματογραφική ταινία. Ετσι, στην αρχή, μόλις συνέρχεστε από την πτώση του σκάφους, δεν βλέπετε ούτε έναν εχθρό. Απλώς έρχεστε αντιμέτωπος με τη φρίκη και τον όλεθρο που συνθέτουν τα άψυχα και διαμελισμένα κορμιά των άλλων καταδίκων. Εξερευνάτε το σκάφος ανάμεσα σε καπνούς και ερείπια διαβάζοντας τα ημερολόγια των υπολογιστών, τα οποία ξετυλίγουν σιγά-σιγά την υπόθεση. Η εξερεύνηση συνεχίζεται ώσπου φτάνετε πίσω από μία πόρτα που δεν μπορείτε να ανοίξετε. Η πόρτα όμως έχει μία χαραμάδα στο κάτω μέρος της. Ξαφνικά ακούγονται οι φωνές ενός ανθρώπου που απεγνωσμένα ζητά βοήθεια, οι οποίες έπειτα μετατρέπονται σε άναρθρες κραυγές πόνου. Οταν η πόρτα ανοίγει, είναι πολύ αργά! Εκεί, στο σημείο αυτό, όπου η δίψα για εκδίκηση



Το Κάστρο των Nali σε όλη του τη μεγαλοπρέπεια.



Το eightball μπορεί να σας προστατέψει, αρκεί να είστε ψύχραιμοι.



Κοιτώντας τον έναστρο ουρανό μια φαινομενικά ήσυχη νύχτα.


Ένας νευριασμένος Skaarj κινείται απειλητικά προς το μέρος σας.

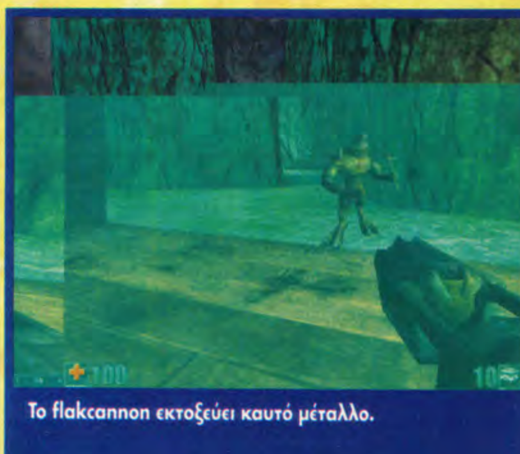
έχει φτάσει σε θεόρατα επίπεδα, το παιχνίδι αποφασίζει να σας δώσει το πρώτο όπλο.

Από την περιγραφή γίνεται προφανής ο σκοπός των δημιουργών να δώσουν στο Unreal μία καθαρά κινηματογραφική ατμόσφαιρα. Το ίδιο επιδιώκουν όταν αργότερα σας φέρνουν αντιμέτωπο με τον πρώτο Skaarj. Παγιδεύεστε σε ένα στενό διάδρομο και τα φώτα σβήνουν ένα ένα, ωσότου τέλειο σκοτάδι να σκεπάσει τα πάντα. Τότε ακούγεται ο ήχος μίας πόρτας να ανοίγει και στο βάθος δύο κόκκινα μάτια ξεπροβάλλουν πλησιάζοντας προς το μέρος σας. Το τι επακολουθεί το φαντάζεστε. Η δύναμη που παράγει η σκηνή αυτή είναι πρωτόγνωρη για computer game!

Ομως, για τη δημιουργία αυτής της καταπληκτικής ατμόσφαιρας, εκτός από το σενάριο και την πλοκή, υπεύθυνα είναι και τα γραφικά. Ο,τι και να πει κανείς γι' αυτά θα είναι λίγο. Οταν ξεκίνησε το Unreal να κατασκευάζεται, η έννοια της τρισδιάστατης επιτάχυνσης γραφικών δεν υπήρχε στα λεξικά των προγραμματιστών. Παρ' όλα αυτά, οι πρώτες εικόνες που κυκλοφόρησαν ήταν εντυπωσιακές. Βλέποντας σήμερα εικόνες του Unreal και έχοντας παίξει το παιχνίδι μπορούμε με σιγουριά να δηλώσουμε πως όλες οι φωτογραφίες, όσο καλές και αν είναι, αδικούν τα γραφικά. Για να μπορέσει κανείς να αντιληφθεί το τι είναι το Unreal, πρέπει να το δει σε κίνηση! Ο φωτισμός είναι ό,τι τελειότερο μπορεί να συλλάβει ο ανθρώπινος νους. Σχεδόν τα πάντα, κινητά ή ακίνητα, αποτελούν είτε πηγές είτε αποδέκτες φωτισμού και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, δίνοντας την αίσθηση ότι υπάρχουν. Ειδικότερα, ερχόμενος για πρώτη φορά σε επαφή με το εξωτερικό περιβάλλον βγαίνοντας από το Vortex Rikers, αντικρίζοντας το σκάφος και κοιτώντας το συννεφιασμένο ουρανό με τον ήλιο να διαπερνά το στρώμα των νεφών και στο βάθος έναν καταρράκτη να χύνεται σε καταπράσινα νερά που αφρίζουν, αναρωτιέστε τι μπορείτε ακόμη να περιμένετε. Πολλά, πάρα πολλά! Ηλεκτρικές εκκενώσεις, διάφανες επιφάνειες στις οποίες αντικατοπτρίζεται ο ίδιος ο εαυτός σας, σπηλιές, βουνά, αρχαίοι ναοί, κάστρα θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν κάτι παραπάνω από τέλεια. Από τη ζεστή ανάσα της αργά παλλόμενης λάβας ως ένα πράσινο ποτάμι που χαρίζει τον κυματισμό του στα τοιχώματα μιας υπόγειας σπηλιάς και από τις αστραπές ενός μουντού ουρανού έως τον καυτό ήλιο που διαπερνά τα νέφη, όλα έχουν σχεδιαστεί και έχουν αποδοθεί με τρόπο που υπαγορεύει το θαυμασμό. Η παλέτα είναι έντονη και αποφεύγει μουντά χρώματα, ενώ τα textures δίνουν την αίσθηση του ανάγλυφου και δεν μοιάζουν απλά με μια ταπετσαρία πάνω σε έναν επίπεδο τοίχο. Ολες οι πίστες δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στη λεπτομέρεια. Πουθενά δεν θα αντικρίσετε τοποθεσία εσωτερική ή εξωτερική και να έχετε την αίσθηση ότι κάτι λείπει. Το animation των sprites είναι εξίσου φανταστικό. Αρκεί να παρακολουθήσετε τις κινήσεις των Nali καθώς προσεύχονται ή διαλογίζονται εκτελώντας ασκήσεις γιόγκα. Οχι πως τα υπόλοιπα sprites κινού-


Το rifle μπορεί να στοχεύσει με ακρίβεια ακόμα και κάτω από το νερό.


Το Slith έξω από τα νερά του!


Το flakcannon εκτοξεύει καυτό μέταλλο.

ΑΞΙΟΙ ΑΝΑΦΟΡΑΣ


Slith
Αμφίβια πλάσματα, πρώτα ξαδέρφια των Skaarj.


Mercenary
Δουλεύουν μόνο για το χρήμα.


Skaarj
Πολύπλευρες προσωπικότητες. Αντιμετωπίζονται εξαιρετικά δύσκολα.


Krall
Σύμμαχοι των Skaarj με μεγάλη ευελιξία.


Brute
Πανέξυπνος, βιομηχανικός και θανατηφόρος.


Titan
Τεράστιο κτήνος, σχεδόν αδύνατο να καταστραφεί.


Nali
Φυλή υποδουλωμένη στους Skaarj και σύμμαχοι στο έργο σας.

νται ή αντιδρούν λιγότερο φυσικά, αλλά απλά είναι πιο δύσκολο να παρατηρήσει κάποιος την κίνησή τους, καθώς είναι πολύ απασχολημένος προσπαθώντας να αποφύγει τα πυρά τους.

Φυσική και αναπόφευκτη είναι η σύγκριση του Unreal με το Quake 2 στον τομέα των γραφικών. Η απάντηση στο ερώτημα ποιο από τα δύο είναι το πιο εντυπωσιακό δεν είναι δύσκολη και δεν απαιτεί ιδιαίτερη σκέψη για να δοθεί. Το Unreal είναι αρκετά βήματα μπροστά. Δεν είναι τόσο ο αριθμός των πολυγώνων που χρησιμοποιεί όσο εκείνος των περασμάτων rendering, καθώς και η πολύ πιο πλούσια παλέτα. Βέβαια, τίποτα σε αυτήν τη ζωή δεν μένει χωρίς τίμημα! Ετσι, στο Unreal αυτό που πρέπει να πληρώσετε είναι η επεξεργαστική ισχύς. Σε Pentium 233 MMX με 96MB RAM και 3Dfx Voodoo 1, ενώ στα περισσότερα σημεία κινείται αρκετά καλά (μη φανταστείτε βέβαια 30 fps), υπάρχουν σημεία όπου έρπει! Συνιστάται λοιπόν ένας Pentium II για να εκμεταλλευτείτε πλήρως τις δυνατότητές του. Βέβαια και μια Voodoo 2 δεν θα έβλαπτε, αλλά δεν κρίνεται επιβεβλημένο! Ας σημειωθεί εδώ πως στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού δεν υπάρχει υποστήριξη για OpenGl και Direct3D, αλλά ετοιμάζονται patches.

Εκτός όμως από εξελιγμένη κάρτα γραφικών, αυτό που σίγουρα θα χρειαστείτε είναι ένα καλό σύστημα ήχου, γιατί αυτός είναι ο μόνος τρόπος να απολαύσετε τον πράγματι απίστευτο ήχο του Unreal. Από πού να ξεκινήσει κανείς την περιγραφή της ηχητικής αυτής εμπειρίας: από τους τριγμούς του σκάφους, τις κραυγές φρίκης που αντηχούν γύρω σας, τα ουρλιαχτά των Skaarj, τα έντομα και τα πουλιά, τα τρεχούμενα νερά και την κοχλάζουσα λάβα! Μαζί και η μουσική που είναι απόλυτα συνδεδεμένη με το περιβάλλον και δεν αποτελεί απλή επένδυση της περιπέτειας, αλλά την εξυπηρετεί κιόλας σε αρκετά σημεία. Η μουσική αλλάζει ανάλογα με τις καταστάσεις που βιώνει ο ήρωας. Ετσι, λοιπόν, δράση, αγωνία, δέος, όλα έχουν ντυθεί με το ανάλογο μουσικό θέμα. Πράγματι πολύ καλύτερη επιλογή από την ανούσια παράθεση audio κομματιών.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ - GAMEPLAY

Το Unreal αποτελείται από 43 single player επίπεδα και 10 deathmatch πίστες. Οι τοποθεσίες ποικίλλουν. Ξεκινάτε, όπως αναφέραμε, από το Vortex Rikers και συνεχίζετε στα ορυχεία και έπειτα στο χωριό των Nali, ενώ αργότερα καταλήγετε στο Ναό του θεού Chizra για να φτάσετε σε μία αποθήκη βιοχημικών αποβλήτων και σε ένα άλλο σκάφος, το ISV Kran. Σημειώνεται ότι στον τομέα της σχεδίασης το Unreal περιέχει αρκετές ομοιότητες με το Quake 2. Οι άνθρωποι της Epic απλώς ακολούθησαν μια πετυχημένη συνταγή! Ετσι λοιπόν και εδώ διαβάζετε το περιεχόμενο της αποστολής που αναλαμβάνετε σε κάθε επίπεδο με τη μορφή μηνυμάτων που παίρνετε από τον ηλεκτρονικό μεταφραστή. Βασικός στόχος της περιπέτειας είναι να δραπετεύσετε από τον πλανήτη προτού προλάβει κάποιος Skaarj να γευτεί το αίμα σας. Τα όπλα που βρίσκετε αρωγούς στην προσπάθεια αυτή είναι δέκα στο σύνολο και συγκεκριμένα τα ακόλουθα: dispersionpistol, automag, stinger, asmd, eightball, flakcannon, razorjack, gesbiorifle, rifle, minigun. Τα όπλα έχουν 2 και 3 modes, δηλαδή δύο και τρεις διαφορετικούς τρόπους χρήσης. Για παράδειγμα, το eightball που μοιάζει με το rocket launcher στο Quake 2 μπορεί να εκτοξεύσει έναν πύραυλο ή έξι μαζί ή να πετάξει τα rockets με τη μορφή χειροβομβίδας. Ενα δεύτερο, πολύ έξυπνο mode είναι η δυνατότητα που έχετε, χρησιμοποιώντας το rifle, να κάνετε zoom στον εχθρό σαν να βλέπετε από πραγματική διόπτρα. Ετσι, μπορείτε να του τινάξετε τα μυαλά στον αέρα χωρίς καν ο ίδιος να σας αντιλη-



Το αφιλόξενο αυτό μέρος δεν σας φοβίζει.



Κρατήστε την ανάσα σας και κάνετε την προσευχή σας.

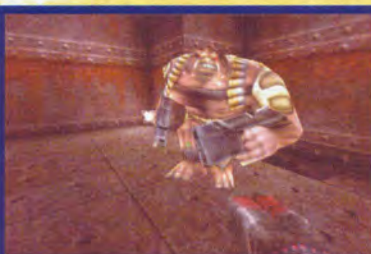
Για να μπορέσει κανείς να αντιληφθεί τι είναι το Unreal, πρέπει να το δει σε κίνηση! Ο φωτισμός είναι ό,τι τελειότερο μπορεί να συλλάβει ο ανθρώπινος νους. Σχεδόν τα πάντα, κινητά ή ακίνητα, αποτελούν είτε πηγές είτε αποδέκτες φωτισμού, και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, δίνοντας την αίσθηση ότι υπάρχουν.



Καμία σύγκριση με ό,τι έχετε δει μέχρι σήμερα.



Ακόμα και αν αποφύγετε αυτό τον πύραυλο, η λάβα σας περιμένει!



Μάλλον δεν έχει ιδιαίτερα καλή διάθεση, δεν νομίζετε;

φθεί. Παρ' όλα αυτά, όμως, τα όπλα αποτυγχάνουν να δώσουν κάτι το ξεχωριστό, αφού δεν έχετε την αίσθηση της δύναμης και της βίας των χτυπημάτων όπως στο Quake 2. Επίσης, η σχεδίαση και το animation τους είναι πολύ κατώτερα του αναμενόμενου, ενώ πολλές φορές το αποτέλεσμα της ριπής ενός όπλου είναι δυσανάλογο της μορφής του αλλά και της υποτιθέμενης δυναμικότητάς του. Για παράδειγμα το eightball, ενώ λογικά θα έπρεπε να είναι πανίσχυρο, δεν επιφέρει την ανάλογη φθορά στους αντιπάλους.



Σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη.

Αναφερόμενοι όμως στους αντιπάλους, ας γνωρίσουμε τι έχετε να αντιμετωπίσετε στην πορεία σας. Ο Brute είναι ο πρώτος που θα συναντήσετε και δεν είναι διόλου εύκολος. Πρώτη φορά μου συνέβη σε παιχνίδι τέτοιου είδους ο πρώτος εχθρός που συναντώ να κρατά δύο rocket launcher!!! Ευτυχώς η δυσαναλογία αυτή δεν συνεχίζεται. Παρακάτω αντιμετωπίζετε τους Skaarj σε διάφορες παραλλαγές όπως Scout, Warrior, Trooper και Gunner με κυμαινόμενη φυσικά δυσκολία. Επίσης, τους ίδιους εχθρούς είναι δυνατόν να συναντήσετε σε υψηλότερα επίπεδα με αυξημένες δυνατότητες και βελτιωμένα όπλα. Αναφορά πρέπει να γίνει στον Gasbag, ένα ιπτάμενο πλάσμα που εκτοξεύει μπάλες ενέργειας και αντιμετωπίζεται με δυσκολία, ενώ αν συναντήσετε κάποιον Τιτάνα, θα χρειαστείτε πολλές δυνάμεις και σημαντικά ποσά πυρομαχικών αλλά και τύχης για να τον ρίξετε στο έδαφος. Επί-



Αν δεν είναι αυτό κόλαση, τότε τι είναι?

σης, μην αψηφήσετε τα αμφίβια Sliths και τους πανέξυπνους μισθοφόρους, γιατί θα πατήσετε αρκετές φορές το πλήκτρο του reload! Εκτός όμως από τους εξωγήινους εχθρούς, έχετε να αντιμετωπίσετε και τα ζώα του πλανήτη όπως αρπακτικά πουλιά ή σαρκοφάγα καρχαριοειδή, που δεν ανέχονται τους ανεπιθύμητους επισκέπτες.

Οπως ίσως θα έχετε καταλάβει, το AI των εχθρών είναι εξαιρετικά υψηλό. Ο χαρακτηρισμός "υπερβολικό" δεν θα ήταν καθόλου... υπερβολικός! Η Epic προσέλαβε τον άνθρωπο που είχε κατασκευάσει το ReaperBot για το Quake (το πιο έξυπνο bot που κατασκευάστηκε ποτέ), με σκοπό να υλοποιήσει την τεχνητή νοημοσύνη. Το αποτέλεσμα, αν και δεν γνωρίζουμε εάν οφείλεται αποκλειστικά σε αυτόν, είναι το λιγότερο εντυπωσιακό. Οι περισσότεροι αντίπαλοι συ-



Κοιτώντας στον καθρέφτη.

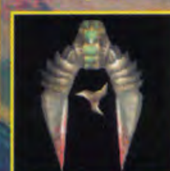
μπεριφέρονται σαν να έχουν βγάλει πανεπιστήμιο! Οι Skaarj εκτελούν βαρελάκια για να αποφεύγουν τους πυραύλους, ενώ αν νιώσουν ότι απειλούνται υποχωρούν και προσπαθούν να σας τραβήξουν σε παγίδες με περισσότερους εχθρούς! Τα Slith δεν διστάζουν να βγουν και έξω από το νερό όταν σας καταδιώκουν, ενώ ο Mercenary -άκουσον άκουσον- σκοπεύει με τους πυραύλους όχι το σημείο που είστε αλλά το σημείο που υπολογίζει ότι θα βρίσκεστε καθώς θα προσπαθείτε να τον αποφύγετε. Αυτό μόνο στο ReaperBot το είχαμε συναντήσει μέχρι σήμερα.

Η αυξημένη δυσκολία των εχθρών μετατρέπει κάθε αναμέτρηση με αντίπαλο σε αγώνα ενάντια σε Boss. Ετσι ίσως εξηγείται η γενικότερη έλλειψη "αφεντικών", αφού όλα σχεδόν τα εχθρικά sprites συμπεριφέρονται με ανάλογο τρόπο όπως τα Bosses σε άλλα παιχνί-

ΜΙΑ ΓΕΥΣΗ ΑΠΟ ΜΟΛΥΒΙ!



Rifle
Τεράστιο βεληνεκές και υψηλή αποτελεσματικότητα.



Razorjack
Εκτοξευτής λεπίδων εξωγήινης προέλευσης.



Flak Cannon
Καλό για στενές επαφές.



Stinger
Κατασκευάστηκε για να τρυπάει βράχους.



Αυτός ο πύραυλος είναι θανατηφόρος!



Τα πτηνά δεν ξεχωρίζουν εχθρούς και φίλους.



Η αίθουσα ελέγχου του ISV Rivon Rikers.

δια του είδους. Αιτία ή αποτέλεσμα αυτής της αυξημένης δυσκολίας είναι το σχετικά μικρό πλήθος των αντιπάλων στις πίστες. Δυστυχώς, το Unreal δεν έχει την αίσθηση του Quake 2 στον τομέα της δράσης. Πολύ σπάνια, αν όχι ποτέ, θα έχετε την ευχαρίστηση να τινάξετε στον αέρα μισή ντουζίνα αντιπάλων με ένα και μόνο blast (όπως το BFG στο Quake 2), ενώ ούτε τα επίπεδα της αδρεναλίνης στο αίμα θα ανεβούν στα ίδια σημεία που έφταναν όταν με τη δίκαννη και μόνο καθαρίζατε ολόκληρα δωμάτια! Εδώ η δράση περνά σε δεύτερη μοίρα, πίσω από την ατμόσφαιρα, την περιπλάνηση, την αγωνία και τον τρόμο. Είναι μια περιπέτεια που το είδος της κατατάσσεται στα 1st person shoot'em up, αλλά το ύφος της θυμίζει εκείνο του Tomb Raider.

Στο multiplayer μέρος το Unreal χάνει καθαρά στα σημεία από τον μεγάλο αντίπαλό του (Quake 2). Το όπλα δυστυχώς στερούνται αποτελεσματικότητας, ουσίας και δεν έχουν σωστή ισορροπία. Βέβαια, το Unreal έχει ενσωματωμένες αρκετές multiplayer επιλογές, συμπεριλαμβανομένων και bots, αλλά αυτό δεν αλλάζει τη γενικότερη εικόνα. Γίνεται ήδη μια προσπάθεια να δημιουργηθούν Unreal servers στο Internet αλλά, αν και είναι πολύ νωρίς, έχουμε την αίσθηση ότι δεν είναι δυνατόν να γνωρίσει ανάλογη επιτυχία με το Quake 2. Πάντως, η ύπαρξη όλων αυτών των στοιχείων δείχνει ότι, αν μη τι άλλο, η Epic έκανε ό,τι μπορούσε και στον τομέα αυτό και της αξίζουν συγχαρητήρια για την προσπάθειά της να μπει δυναμικά σε έναν χώρο όπου η id κυριαρχούσε σχεδόν απόλυτα στο παρελθόν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως ήταν φυσικό, το Unreal δεν ήταν δυνατόν να αποφύγει τη σύγκριση με το παιδί της id. Σε άλλα σημεία ανακηρύσσεται νικητής (γραφικά, ήχος, ατμόσφαιρα, περιπέτεια) και σε άλλα ηττημένος (δράση, όπλα, multiplayer). Η μηχανή γραφικών είναι επίτευγμα και αποτελεί τον οδηγό για τα επόμενα βήματα στο χώρο, ενώ επιτυγχάνει να δώσει νέο ορισμό στο single player μέρος, ενσωματώνοντας ατμόσφαιρα που μόνο σε κινηματογραφικές αίθουσες έχουμε συναντήσει. Παράλληλα, μία ανακοίνωση-βόμβα από την 3D Realms, η οποία εγκαταλείπει τη μηχανή του Quake 2 και υιοθετεί αυτήν του Unreal για το Duke Nukem Forever, έρχεται να ενισχύσει την άποψη ότι η Epic μπήκε δυνατά στο παιχνίδι. Από την άλλη μεριά, η id έχει κάθε δικαίωμα να παραπονιέται ότι την αντιγράφουν (το interface του Unreal παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με εκείνο του Quake), ωστόσο ήταν αναμενόμενο ότι οι υπόλοιποι θα ακολουθούσαν τα χνάρια μίας ήδη δοκιμασμένης φόρμουλας. Στην περίπτωση του δημιουργήματος της Epic, όμως, είναι ασφαλής ο ακόλουθος χαρακτηρισμός: Εξωπραγματικό!

PC



Το Slith στο στοιχείο του!



Μία εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	81
GAMEPLAY	90

93



Θα μας κάνει, άραγε, να ξεχάσουμε το Quake;



Ο Nali Lord σε επίδειξη δύναμης.

X-FILES: THE GAME

"X-Files": Η πιο cult τηλεοπτική σειρά στον πλανήτη μας αυτή τη στιγμή. Θεωρίες για την ύπαρξη εξωγήινων, "μεταφυσικά" φαινόμενα, κυβερνητικές συνωμοσίες... όλα πλεγμένα μεταξύ τους με μια πράγματι μαγευτική τεχνική. Μία ιστορία αναζήτησης της αλήθειας, που στην εξέλιξή της έχει δώσει τόσες σεναριακές ανατροπές όσο καμιά άλλη μέχρι τώρα.
Η αλήθεια μπορεί να είναι κάπου εκεί έξω, αλλά το πρώτο παιχνίδι της σειράς είναι εδώ, έστω και αν οι δύο αγαπημένοι μας πρωταγωνιστές παίζουν πολύ μικρό ρόλο στην όλη ιστορία.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Είσαι ο Craig Willmore, πράκτορας του FBI στο Seattle. Ενα πρωινό κάποιο στέλεχος από τα κεντρικά έρχεται και σου αναθέτει την αναζήτηση δύο εξαφανισμένων πρακτόρων. Ναι, το στέλεχος αυτό είναι ο περίφημος assistant director Skinner, οι δε εξαφανισμένοι πράκτορες δεν είναι άλλοι από τους Mulder και Scully!!!

Τι τους συνέβη; Είναι ζωντανοί; Σε ποια υπόθεση δούλευαν; Ποια είναι η αλήθεια πίσω από την εξαφάνισή τους; Αυτά είναι μερικά μόνο από τα ερωτήματα που πρέπει να διαλευκάνεις.

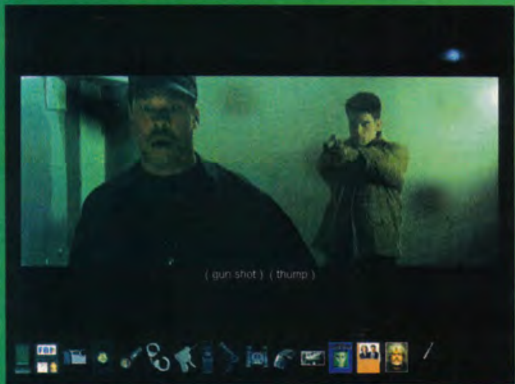
Στην εξέλιξη της δράσης του παιχνιδιού θα έρθεις αντιμέτωπος και με τις τρεις βασικές θεωρίες της σειράς την εποχή του τρίτου κύκλου επεισοδίων: ότι δηλαδή υπάρχει επέμβαση των εξωγήινων στη Γη, ότι όλα αυτά είναι κυβερνητικές σκευωρίες, αλλά και ότι γίνονται πειράματα γενετικής με μείξη εξωγήινου DNA σε ανθρώπους, για τη δημιουργία ενός καινούριου είδους.

Το τι πράγματι συμβαίνει δεν μπορώ να το αποκαλύψω, καθώς έτσι θα φανέρωνα το φινάλε της περιπέτειας, αναιρώντας όλο το στοιχείο του μυστηρίου που έχει το παιχνίδι. Το μόνο που μπορώ να γράψω είναι ότι το σενάριό του είναι από τα καλύτερα που έχω δει και θα έστεκε κάλλιστα ανάμεσα στα κορυφαία επεισόδια της τηλεοπτικής σειράς!

ΕΤΑΙΡΙΑ
FOX INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 120MHz, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5.0, QuickTime 3.0, 4x CD-ROM drive, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών DirectX συμβατή, Windows 95 DirectX συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 250MB στον σκληρό. Το πακέτο περιέχει 7 CDs.
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735



Φθάνοντας στη βάση της Αλάσκα.



Σκοτώνοντας έναν φρουρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και υποστηρίζουν ποιότητα χρώματος από 16-bit έως και 32-bit true color. Στο παιχνίδι, αν και ανήκει στην κατηγορία των Full Motion Video (FMV) games, η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου το 1/2 της οθόνης. Ακριβώς σε αυτή βλέπουμε εκτός από τα background γραφικά όλων των τοποθεσιών και όλα τα video sequences του παιχνιδιού. Τα γραφικά του, αν και δεν καταλαμβάνουν όλη την οθόνη, είναι πολύ εντυπωσιακά, ενώ τα video sequences είναι από τα πιο επιβλητικά που έχω δει. Περιέχουν μερικές πράγματι εκπληκτικές σκηνές δράσης, που προσωπικά δεν έχω ξαναδεί σε υπολογιστή. Γενικά, τα γραφικά του παιχνιδιού αποτελούν από τα πιο δυνατά στοιχεία του.

Ο ήχος του συνολικά αγγίζει το τέλειο. Γνήσια ατμοσφαιρική background μουσική, απίστευτης τελειότητας ηχητικά εφέ (μοναδική εξαίρεση ο ήχος του ξυπνητηριού) και πάρα πολύ καλές, σχεδόν τέλεια εκτελεσμένες, ομιλίες από όλους τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Τα θετικά του τίτλου όμως δεν σταματούν εδώ. Επιτρέπει την εμφάνιση των ομιλιών σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη, ενώ εμφανίζει ακόμα και τα διάφορα ηχητικά εφέ με μορφή κειμένου στην οθόνη, για όσους έχουν πρόβλημα ακοής ή για κάποιο λόγο έχουν απενεργοποιήσει εντελώς τον ήχο. Ετσι, μέσα σε παρένθεση βλέπεις οτιδήποτε ακούγεται και είναι σημαντικό για την εξέλιξη του παιχνιδιού, π.χ. το άνοιγμα μιας πόρτας, το τηλέφωνο να κτυπά κ.ά. Από ό,τι θυμάμαι, είναι το πρώτο παιχνίδι που κάνει κάτι τέτοιο, και του αξίζουν συγχαρητήρια για αυτό.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού, αν και δείχνει αρκετά απλός, εντούτοις αποτελεί τη μεγαλύτερη αδυναμία του. Ξεκινώντας εμφανίζεται η κεντρική οθόνη, που περιέχει τις επιλογές New, Load, Save, Return, Options, Help και Quit. Το πρώτο που θα παρατηρήσεις στη συγκεκριμένη οθόνη είναι το ότι, όταν πας τον κέρσορα πάνω σε μία επιλογή, αυτή αλλάζει με έναν ΠΟΛΥ εντυπωσιακό τρόπο και μετασχηματίζεται σε μία φράση που εξηγεί τη λειτουργία της επιλογής αυτής. Η αλλαγή κάθε εντολής συνοδεύεται από διαφορετικό ήχο. Το Quit αλλάζει στη φράση "Trust Noone"!!!

Με την επιλογή New ξεκινάς νέο παιχνίδι, η λειτουργία της Load είναι προφανής, ενώ η Save περιέχει ΜΟΝΟ 3 θέσεις σωσίματος!!! Το γεγονός αυτό αποτελεί το μεγαλύτερο μειονέκτημα στο interface του παιχνιδιού. Η επιλογή Return σε επιστρέφει αυτόματα στην τελευταία θέση σου, ενώ η Options περιέχει όλες τις ρυθμίσεις για τη λειτουργία του παιχνιδιού οι οποίες αφορούν στον ήχο (Audio), τα γραφικά (Graphics) και τη δράση (Gameplay). Από όλες αυτές τις ρυθμίσεις όρισε οπωσδήποτε τις

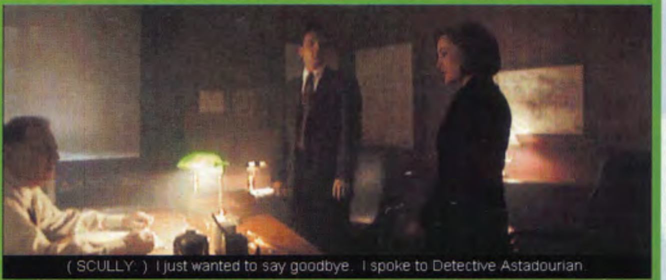


Βρίσκοντας την κουκλάρα Scully για πρώτη φορά, σας λέει τι μπορεί να έχει συμβεί.

Τα γραφικά του, αν και δεν καταλαμβάνουν όλη την οθόνη, είναι πολύ εντυπωσιακά, ενώ τα video sequences είναι από τα πιο επιβλητικά που έχω δει. Περιέχουν μερικές πράγματι εκπληκτικές σκηνές δράσης, που προσωπικά δεν έχω ξαναδεί σε υπολογιστή.



Ο Mulder στο έδαφος. Οσοι έχετε παρακολουθήσει τη σειρά, καταλαβαίνετε τι του συμβαίνει. Οι υπόλοιποι πρέπει πρώτα να παίξετε το παιχνίδι.



Στο φινάλε της περιπέτειας δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα. Η Scully όμως μπορεί.



Βρίσκοντας τον Mulder για πρώτη φορά στο παιχνίδι.



Οι "τρελοί" αναρχικοί του κυβερνοχώρου που σας βοηθούν στις περισσότερες αποστολές σας, επικοινωνούν μαζί σας μέσω videoconference!

εξής: Στο Audio το "3D Sound" να είναι ON, από τα Graphics το "Subliminal Messages" να είναι ON, το "Closed Captioning" να είναι ON (ρυθμίζει την εμφάνιση των ομιλιών σε κείμενο/text πάνω στην οθόνη), το "Inventory" VISIBLE και, τέλος, από το Gameplay το "Artificial Intuition" να είναι ON και το "Skip Video Clip" YES. Το "Action Difficulty" ρύθμισέ το ανάλογα με τα αντανακλαστικά σου.

Από όλα αυτά, τα πιο σημαντικά είναι η εμφάνιση των ομιλιών σε κείμενο και το "Artificial Intuition", που είναι μία πράγματι "επαναστατική" τεχνική. Ενεργοποιώντας το κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στην άνω δεξιά γωνία των γραφικών εμφανίζεται ένα μικρό, μπλε icon. Οποτε αυτό είναι ΦΩΤΙΣΜΕΝΟ, κάνοντας κλικ το πρόγραμμα εμφανίζει μία σειρά οθονών, που υπό μορφή HINT σου δείχνουν πού πρέπει να πας για την επόμενη δράση σου. Κάνοντας κλικ σε αυτό μέχρι να εξαντλήσει όλες τις hint οθόνες, αμέσως μετά εμφανίζει στην κάτω δεξιά γωνία των γραφικών ένα icon δράσης, το οποίο σε ενημερώνει ποια δράση πρέπει να κάνεις. Τώρα πια, κάνοντας κλικ στο εν λόγω icon, το πρόγραμμα εκτελεί την αντίστοιχη δράση μόνο του. Αυτή η λειτουργία σε γλιτώνει από πάρα πολύ κόπο και χρόνο. Ετσι, αν π.χ. σε μια αίθουσα πρέπει να βρεις 3 στοιχεία, κάνοντας κλικ στο μικρό, μπλε icon πάνω δεξιά θα δεις διαδοχικά τις ακριβείς τοποθεσίες όπου βρίσκονται τα 3 αντικείμενα που αναζητάς. Αμέσως μετά, συνεχίζοντας να κάνεις κλικ στο μικρό, μπλε icon πάνω δεξιά, θα δεις διαδοχικά 3 icons, τα οποία αντιστοιχούν στη δράση που πρέπει να κάνεις για να πάρεις καθένα από τα αντικείμενα. Κάνοντας τώρα κλικ σε ένα από αυτά τα icon δράσης, μέσα από ένα video sequences το πρόγραμμα θα εκτελέσει αντί για εσένα την εν λόγω πράξη.

Γυρνώντας στις επιλογές του κεντρικού menu, η Help εξηγεί μέσα από μία ειδική οθόνη το χειρισμό του βασικού interface του παιχνιδιού. Σημείωσε εδώ ότι από τη βασική οθόνη του παιχνιδιού επιστρέφεις στο αρχικό/κεντρικό menu είτε πατώντας το πλήκτρο ESCAPE είτε πηγαίνοντας τον κέρσορα στην επάνω δεξιά άκρη της οθόνης και κάνοντας κλικ στο ειδικό X/spin icon που εμφανίζεται εκεί.

Σε αρκετές περιπτώσεις, μιλώντας με διάφορους χαρακτήρες, στην άνω αριστερή άκρη των γραφικών θα εμφανίζονται ειδικά γραφικά IDEA icons, τα οποία αντιπροσωπεύουν βασικά στοιχεία της σεναριακής εξέλιξης στη δεδομένη στιγμή. Κάνοντας απλά κλικ σε αυτά, ή και μεταφέροντάς τα πάνω στο συνομιλητή σου με τη μέθοδο του



Ο ειδικός χάρτης μέσω του οποίου κινείστε.



Ο μυστηριώδης X.



Ο Skinner, αφεντικό των Mulder και Scully.



Προλαβαίνοντας να αποδράσετε δευτερόλεπτα πριν από την έκρηξη.



Βρίσκοντας στοιχεία για έναν ύποπτο μέσω των ειδικών προγραμμάτων του υπολογιστή σας.

drag & drop, θα προχωρήσεις σημαντικά τη συζήτησή σας.

Οταν επισκέπτεσαι το Crime Lab, κι εφόσον έχεις μαζέψει διάφορα "αποδεικτικά" στοιχεία, αυτά θα εμφανιστούν στην κάτω αριστερή γωνία των γραφικών. Κάνοντας τώρα κλικ σε καθένα από αυτά, τα δίνεις στον John Amis για να τα αναλύσει.

Τα αντικείμενα που κουβαλάς (Inventory) εμφανίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης. Για να χρησιμοποιήσεις κάποιο από αυτά, καταρχήν κάνεις κλικ στο αντικείμενο που επιθυμείς και μετά κλικ στο αντικείμενο ή το χαρακτήρα όπου θέλεις να το χρησιμοποιήσεις. Το τονίζω αυτό, γιατί το αντικείμενο που πρόκειται να ενεργοποιήσεις δεν εμφανίζεται πάντοτε κάπου αλλού πάνω στην οθόνη με τη γραφική παράστασή του, με αποτέλεσμα πολλές φορές να νομίζεις ότι δεν το "κρατάς/μεταφέρεις", έστω κι αν έκανες κλικ σε αυτό. Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο στο inventory σου, βλέπεις μια πολύ ωραία γραφική παράστασή του.



Η Scully στο Sanitarium.

Η κίνηση της περιπέτειας γίνεται μέσω κερσόρων-τεντωμένων δακτύλων, που δείχνουν την κατεύθυνση προς την οποία μπορείς να κινηθείς. Ετσι, κινείσαι αριστερά, δεξιά, εμπρός, ενώ σε μερικές τοποθεσίες επιπλέον κοιτάς επάνω ή κάτω. Στην πράξη η κίνηση είναι μεγάλος πονοκέφαλος, αφού πάρα πολλές φορές ο κέρσορας εμφανίζεται μόνο όταν τον βάλεις σε ιδιαίτερα συγκεκριμένο σημείο πάνω στην οθόνη. Τα προβλήματα της κίνησής σου σε μερικές περιπτώσεις γίνονται πολύ μεγάλα, από το γεγονός ότι σε αρκετές οθόνες στα γραφικά δεν είναι καθαρό/ορατό το αν μπορείς να πας κάπου ή όχι, δηλαδή το αν υπάρχουν



Φωτογραφίζοντας τον αριθμό ενός αυτοκινήτου που σας παρακολουθούσε.

ΓΙΑ ΤΑ SAVED GAMES

Στο παιχνίδι μπορείς να κάνεις ΜΟΝΟ 3 SAVES!!! Είναι προφανές ότι δεν επαρκούν με τίποτα για ένα τέτοιο παιχνίδι. Τι μπορείς να κάνεις λοιπόν για να αντιμετωπίσεις αυτή την κατάσταση;

Οποτεδήποτε συμπληρώσεις 3 saves που θέλεις να κρατήσεις, οπωσδήποτε κάνε QUIT και βγες από το παιχνίδι. Μέσα στο κεντρικό directory του παιχνιδιού θα βρεις 3 αρχεία η κατάληξη των οποίων είναι ".x". Αυτά είναι τα saves που έχεις κάνει. Αντίγραψέ τα σε ένα άλλο, ασφαλές μέρος (π.χ. μπορείς να έχεις φτιάξει κάπου αλλού directories με την ονομασία saves01, saves02, saves03 κ.ο.κ. και να αντιγράφεις εκεί τα saves σου, ώστε αυτά να είναι διακριτά μεταξύ τους). Τώρα, οποτεδήποτε θελήσεις να φορτώσεις κάποια από τα παλιά saves σου, πρέπει να κάνεις τα εξής:

1. Αφού βγεις από το παιχνίδι, αντίγραψε τα τρέχοντα saves σου σε ασφαλές σημείο.
2. Φόρτωσε ξανά το παιχνίδι και σώσε τρεις θέσεις, αδιάφορο ποιες, με τα ονόματα των θέσεων που θέλεις να ξαναφορτώσεις και μετά κάνε QUIT.
3. Αφού βγεις πάλι από το παιχνίδι, αντίγραψε στο κεντρικό directory του παιχνιδιού τα saves που θέλεις να ξαναφορτώσεις, των οποίων τα ονόματα έδωσες λίγο πριν στις 3 θέσεις, αδιάφορο ποιες.
4. Τώρα φόρτωσε ξανά το παιχνίδι και κάνε LOAD τη θέση που επιθυμείς.

Το πρόβλημα δημιουργείται από το ότι το παιχνίδι κρατά κάπου "κρυφά" τα ονόματα των 3 τελευταίων saves που έχεις κάνει, όμως όσο κι αν έψαξα δεν μπόρεσα να καταλάβω πού φυλά τις συγκεκριμένες πληροφορίες. Ετσι, δεν αναγνωρίζει κάποια saves, αν αυτά απλά αντιγραφούν μέσα στο directory του παιχνιδιού. Ο μόνος τρόπος για να αναγνωρίσει παλαιότερα saves σου είναι αυτά να έχουν ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΑ ΙΔΙΑ ονόματα με εκείνα των 3 τελευταίων saves που έχεις κάνει. Πραγματική "X-Files" λειτουργία των saves!!! Πώς και δεν μπόρεσαν να φανταστούν κάτι πιο απλό;



Σκοτώνοντας τους πράκτορες της NSA. Καλύτερα όμως είναι να το σκάσετε στο δάσος.



Ερχόμενοι σε επαφή για πρώτη φορά με την detective Astadourian. Αλλο ένα ειδύλλιο αρχίζει χωρίς εμένα...

διέξοδοι από τη συγκεκριμένη οθόνη και πού.

Οπου εμφανίζεται ένα ειδικός κέρσορας-μάτι, τότε εκεί μπορείς να κάνεις zoom in και να μελετήσεις καλύτερα το αντικείμενό σου.

Οταν ο βασικός κέρσορας αλλάζει σε ένα στόμα μόλις τον φέρεις πάνω από έναν χαρακτήρα, τότε μπορείς να μιλήσεις σε αυτόν. Οι συζητήσεις ακολουθούν τη μορφή φράσεων προς επιλογή, οι οποίες από άσπρες γίνονται μπλε, για να ξεχωρίζεις εύκολα ποιες απομένουν. Κάνοντας κλικ σε μία μπλε φράση, βλέπεις ξανά όλη την ερώτηση και την απάντηση που έλαβες. Σε μερικές περιπτώσεις, στο κάτω μέρος των γραφικών και στο κέντρο εμφανίζονται ειδικά emotion icons. Αντιπροσωπεύουν τη συναισθηματική κατάστασή σου, για αυτό κάνε κλικ σε όποιο θεωρείς πιο σωστό κάθε φορά. Αν κάτσεις ακίνητος, έπειτα από λίγο θα εξαφανιστούν, δείγμα της απραξίας σου!

Οπου μπορείς να προχωρήσεις σε κάποια δράση, εμφανίζεται ένα ειδικό icon, το οποίο απεικονίζει ένα χέρι που κρατά μια μπλε αστραπή. Κάνοντας κλικ σε αυτό το σημείο... ό,τι είναι να γίνει θα γίνει.

Γενικά ο χειρισμός του τίτλου εμφανίζει σημαντικά προβλήματα, είτε αυτά αφορούν στην κίνησή σου είτε στα saves σου είτε ακόμη και στις σκηνές δράσης, όπου, όταν χρειάζεται να πυροβολήσεις, ο κέρσορας-στόχος πρέπει να πάει σε ειδική θέση για να ενεργοποιηθεί και να γίνει κόκκινος.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή, νομίζεις ότι παρακολουθείς ένα από τα καλύτερα επεισόδια των "X-Files". Σε αυτό συνεισφέρει ο ρυθμός της περιπέτειας, ο πλούτος των βασικών ιδεών του σεναριακού υλικού αλλά και η γενικά πολύ καλή ηθοποιία των περισσότερων χαρακτήρων.

Η δράση παρουσιάζει ανισομέρειες. Μπορεί η βασική ιδέα του σεναρίου να αποκαλύπτεται σιγά σιγά και με όμορφο τρόπο, αλλά η υλοποίη-

ΚΑΛΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΚΙΝΗΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

Μια λειτουργία που πιθανότατα θα σε δυσκολέψει είναι το πώς καλείς ένα τηλέφωνο από το κινητό σου. Είναι μια λειτουργία που βασικά γνωρίζουν όσοι έχουν κινητά. Προσωπικά ίσως να ήμουν ακόμα "κολλημένος" εκεί, αν δεν μου έλεγε ο Βαγγέλης -που έχει κινητό- τι να κάνω. Σε ΠΛΗΡΗ αντίθεση με τα ασύρματα τηλέφωνα, στα κινητά πρώτα καλείς το νούμερο που θέλεις και μετά πατάς το ειδικό πράσινο τηλέφωνο-icon!!! Πρόσεξέ το καλά αυτό. Επίσης, με το Menu και με τα Up και Down πλήκτρα που υπάρχουν σε αυτό, μπορείς να επιλέξεις κάποιον από τους αριθμούς τηλεφώνου που υπάρχουν αποθηκευμένοι. Φυσικά, για να τον καλέσεις πρέπει να πατήσεις το ειδικό πράσινο τηλέφωνο-icon που προαναφέρθηκε.

ΑΞΙΖΕ ΤΕΛΙΚΑ ΤΟΝ ΚΟΠΟ;

Εκείνο το απόγευμα της Πέμπτης, 25 Ιουνίου, δύσκολα θα το ξεχάσω. Καθώς είχα κατέβει στην Αθήνα για να κάνω την καθιερωμένη βόλτα μου στα κομπιουτεράδικα της οδού Στουρνάρη, μια βιτρίνα με έκανε να σταματήσω και να την κοιτάξω με το πιο αχόρταγο βλέμμα μου: Μπροστά-μπροστά βρισκόταν -τι άλλο;- το παιχνίδι των X-Files, επιτέλους, άρτι αφιχθέν και στη χώρα μας! Οπως ίσως θα καταλάβατε, ανήκω μεταξύ των πλέον φανατικών της γνωστής τηλεοπτικής σειράς και περίμενα αυτό το παιχνίδι κυριολεκτικά ως μάννα εξ ουρανού. Περιττό να σας πω πως το αγόρασα με τη μία, ενώ στη συνέχεια επακολούθησαν όλα όσα λατρεύω σε αυτήν τη δουλειά: Τηλεφώνημα στον εκδότη, έκτακτη αλλαγή στο εξώφυλλο του περιοδικού, βρισιές από το DTP, πέταγμα έξι σελίδων του περιοδικού που ήταν έτοιμες να τυπωθούν και βέβαια κατασκήνωση για ένα ολόκληρο Σαββατοκύριακο στο σπίτι του Ανδρέα για να δούμε μαζί το παιχνίδι, και να προλάβει να ετοιμαστεί εγκαίρως το review.

Κυριακή στις 10:30 το βράδυ βλέπαμε την τελευταία σκηνή του X-Files: The Game, που ομολογουμένως μας άφησε και τους δύο με ανάμεικτα αισθήματα. Αυτό που σίγουρα θα σχολιάσετε όλοι είναι η μικρή παρουσία των Mulder και Scully στο παιχνίδι. Για μένα η απουσία τους λειτούργησε ταυτόχρονα θετικά και αρνητικά: Αρνητικά γιατί σε όλο το παιχνίδι τούς ψάχνει η Νικολούλη (ε... χμ... συγγνώμη, ο Graig Wilmore ήθελα να πω) και όταν επιτέλους τους βρίσκει, έχουμε πια φτάσει στο 7ο CD. Θετικά γιατί το γεγονός ότι το παιχνίδι λειτουργεί ως interactive επεισόδιο των X-Files και μάλιστα πολύ καλά, χωρίς τους δύο βασικούς πρωταγωνιστές, δείχνει τη δύναμη του κόσμου των X-Files με έναν μοναδικό τρόπο. Ναι, το X-Files: The Game καταφέρνει να αποδείξει πως, όσο κι αν ο David Duchovny και η Gillian Anderson είναι δύο εκπληκτικές προσωπικότητες με αδιαμφισβήτητη συμβολή στη σειρά, η ατμόσφαιρα, το σεναριακό background και οι φοβεροί χαρακτήρες που δημιούργησε ο Chris Carter αποτελούν εντέλει τα στοιχεία που διαδραματίζουν τον πρωταγωνιστικό ρόλο στην επιτυχία των X-Files.

Αν είστε fan της σειράς, το παιχνίδι σίγουρα θα σας "μιλήσει": Εχει όλα θέλετε να δείτε, σας επιτρέπει να συνομιλήσετε με τους Mulder, Scully, X, Skinner και Lone Gunmen (όλοι εμφανίζονται ως guest stars), διαθέτει εξαιρετική πλοκή και μπόλικα από τα φετίχ των X-Files (μάλιστα σε ένα σημείο θα δείτε το εξώφυλλο και θα διαβάσετε δύο σελίδες από το περίφημο βιβλίο "From Outer Space" του Jose Chung -φαντάζομαι θα θυμάστε το ομώνυμο επεισόδιο του τρίτου κύκλου με τις συνεχείς σεναριακές ανατροπές-, ενώ κάποιος από τους χαρακτήρες του έργου ονομάζεται James Wong, όπως δηλαδή ένας από τους βασικούς σεναριογράφους των X-Files). Αν δεν έχετε ασχοληθεί ποτέ με τα X-Files, θα βρείτε στα 7 CDs του παιχνιδιού ένα πολύ ενδιαφέρον cinematic adventure στο στιλ που καθιέρωσε το Phantasmagoria, το οποίο σίγουρα θα πρέπει να βρίσκεται στη συλλογή σας αν σας ενδιαφέρει το είδος. Ανοίξτε το και... η αλήθεια βρίσκεται εδώ μέσα!

Βαγγέλης Κράτσας



Δεν είναι απλά συκωτάκια, αλλά προχωρημένη μορφή καρκίνου.



Ξεκινώντας την έρευνά σας.

σή της στο παιχνίδι με γρίφους δεν έχει πάντοτε την ίδια ένταση. Θα περάσεις το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού συλλέγοντας στοιχεία και πληροφορίες. Γενικά η δράση του μπορεί να χαρακτηριστεί αρκετά εύκολη, πολύ περισσότερο δε αν έχεις ενεργοποιήσει την ειδική "Artificial Intuition" επιλογή.

Κατά την εξέλιξη της ιστορίας θα χειριστείς διάφορα εργαλεία-εξαρτήματα των πρακτόρων του FBI, όπως κιάλια νυκτός, ψηφιακή κάμερα, αντικλείδι κ.ά. Ομως τα βασικά εργαλεία στην έρευνά σου θα είναι το ειδικό DPA (Digital Personal Assistance), ο υπολογιστής, το κινητό τηλέφωνο, το πιστόλι και το σήμα σου.

Μέσω του DPA κινείσαι από το ένα μέρος στο άλλο, κρατάς σημειώσεις που μπορείς να στέλνεις σε άλλους ενδιαφερόμενους, ενώ επίσης παίρνεις το e-mail σου.

Αρκετοί χρήστες "κολλούν" στην αρχή του παιχνιδιού στο password που πρέπει να βάλουν στον υπολογιστή τους. Απλά κοίταξε στον πίνακα στα αριστερά σου και σημείωσε τη λέξη-τοποθεσία που δείχνει ο χάρτης μιας μάχης του εμφύλιου πολέμου. Προσωπικά "κόλλησα" αρκετή ώρα στο Smolnikoff's Warehouse. Εδώ πρέπει να σκοτώσεις τρεις τύπους στο ισόγειο, δύο στον από πάνω όροφο (για τον πρώτο μόλις ανεβείς, γύρνα δύο φορές δεξιά - για τον δεύτερο δύο φορές αριστερά) και μετά να ανεβείς στον τελευταίο όροφο. Εντόπισε μια σκάλα που δείχνει να πηγαίνει πάνω, δίπλα σε ένα παράθυρο. Πήγαινε σε αυτήν, κοίταξε πάνω, αλλά μην ανεβείς. Αντίθετα, πρόσεξε ότι μπορείς να κατεβείς από αυτή τη σκάλα - έτσι θα βρεθείς στο γραφείο του Smolnikoff.

Το φινάλε παρουσιάζει μια κάθετη κορύφωση πραγματικής δράσης, ενώ περιέχει και μερικά "μη λογικά" στοιχεία.

Προσωπικά θεωρώ ότι το παιχνίδι έχει 3 βασικά μειονεκτήματα. Το πρώτο είναι ο χειρισμός του, που στην πράξη σε αρκετές περιπτώσεις αποδεικνύεται προβληματικός, το δεύτερο το ότι το παιχνίδι είναι αρκετά εύκολο, αφού μπορείς να το τελειώσεις μέσα σε μία Κυριακή, και το τρίτο ότι οι Mulder και Scully παίζουν ελάχιστα στο παιχνίδι. Ειδικά δε ο Mulder μάλλον αρνητικά καταγράφεται, σε ό,τι αφορά τη σχεδόν μηδαμινή συμμετοχή του.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

80



X-Files και ξερό ψωμί. Οι fans της σειράς δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα. Οι υπόλοιποι adventurers θα πάρετε μια γεύση από την ατμόσφαιρα και το σεναριακό background της σειράς. Αν έπαιζαν και λίγο περισσότερο οι Mulder και Scully...

ΤΙ ΑΠΕΓΙΝΕ Ο CANCER-MAN;

Το παιχνίδι τοποθετείται χρονολογικά στην τρίτη περίοδο της τηλεοπτικής σειράς. Στη συγκεκριμένη περίοδο οι κεντρικοί χαρακτήρες των "X-Files" είναι οι Fox Mulder, Dana Scully, Walter Skinner, ο X (που αντικατέστησε τον Deep Throat, όταν αυτός σκοτώθηκε στο τελευταίο επεισόδιο της πρώτης περιόδου) και ο Cigarette-Smoking Man (γνωστός και ως Cancer-Man). Φυσικά υπάρχουν και άλλοι χαρακτήρες, που παίζουν μεν βασικό ρόλο στη σειρά -όπως οι μητέρες των Mulder και Scully, ο Well-Manicured Man κ.ά.-, αλλά δεν εντάσσονται στην ανωτέρω κατηγορία των κεντρικών χαρακτήρων. Το παιχνίδι υποσχόταν ότι θα περιείχε όλους τους προαναφερθέντες κεντρικούς χαρακτήρες. Μάλιστα αυτοί αναφέρονται ρητά στο manual του τίτλου, με τη σειρά εμφάνισής τους στο παιχνίδι. Ο Βαγγέλης, με τον οποίο είδαμε μαζί όλο το παιχνίδι, παρατήρησε ότι τελικά από τους ανωτέρω δεν συναντήσαμε πουθενά τον περιβόητο Cigarette-Smoking Man - που είναι ο αγαπημένος του χαρακτήρας-, παρ' ότι συμπεριλαμβάνεται στα credits. Μελετώντας προσεκτικά το manual, διαπιστώσαμε ότι πράγματι τηρείται η σειρά των χαρακτήρων όπως καταγράφεται μέσα σε αυτό. Ετσι καταλήξαμε στο ότι ο Cancer-Man θα έπρεπε να εμφανίζεται κάπου στο τέταρτο CD, ακριβώς μετά την εμφάνιση του Crew-Cut Man και του Dr Rauch. Οσο όμως κι αν ψάξαμε, δυστυχώς δεν μπορέσαμε να τον δούμε πουθενά. Αναζητείται λοιπόν ο Cancer-Man, και ο ευρών αμειφθήσεται...



Σκαρφαλώνοντας σε έναν στύλο για να δείτε τις οροφές των βαγονιών των τρένων.

STRATEGY

COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

Είμαι σίγουρος ότι διαβάζετε αυτές τις γραμμές ξαπλωμένοι αναπαυτικά σε κάποια αμμουδιά του πανέμορφου Αιγαίου, με μπόλικο αντηλιακό, walkman στα αυτιά και δύο καλλίγραμμες παρουσίες να σας κάνουν αέρα! Εμείς, από την άλλη, τα... γνωστά. Μέσα στην αφόρητη αθηναική ζέστη και πάνω από το γκρίζο κουτί να εξετάζουμε όλες τις τελευταίες κυκλοφορίες. Βέβαια η ζωή στην πρωτεύουσα αυτή την εποχή έχει και τα προτερήματά της (είμαι σίγουρος ότι με πιστέψατε). Ενα από αυτά ακούει στο όνομα Behind Enemy Lines. Συγκρατήστε αυτό τον τίτλο, ώστε να είναι ο πρώτος που θα αναζητήσετε όταν επιστρέψετε. Επειτα από πολύ καιρό, ένα "διαμάντι" κάνει την εμφάνισή του...

του Σωτήρη "Sniper" Μπέλλου



Σημειώστε πως η έκδοση του παιχνιδιού που έχουμε στα χέρια μας δεν είναι η ολοκληρωμένη, αλλά πρόκειται για το Press Kit CD, που περιλαμβάνει τις πρώτες έξι (από τις 24 συνολικά) αποστολές. Ομως και μόνο αυτές είναι υπεραρκετές για να αποκτήσουμε πλήρη εικόνα για το παιχνίδι, οπότε αιτιολογείται το αναλυτικό review. Ας δούμε λοιπόν τι έχετε να αντιμετωπίσετε πίσω από τις γραμμές του εχθρού, στον εντυπωσιακό αλλά πολύ δύσκολο κόσμο του Commandos.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE/TYRO
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-120, 16MB RAM, Windows 95/NT, SoundBlaster ή συμβατή, SVGA
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000



ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού δεν αφορά σε κάτι το πρωτοεμφανιζόμενο, εντούτοις είναι πάντα ενδιαφέρον και επίκαιρο για computer game. Βρισκόμαστε στα τέλη του 1941 και ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος διέρχεται μια κρίσιμη καμπή της ιστορίας του. Οι Γερμανοί με καλά μελετημένες κινήσεις έχουν προκαλέσει σημαντικές φθορές στις εδρεύουσες στη Βόρεια Αφρική συμμαχικές στρατιές (η στρατιωτική μεγαλοφυΐα του Ρόμελ ήταν αδιαμφισβήτητη). Οι δυνάμεις του Αξονα δείχνουν να κερδίζουν στο εκεί μέτωπο, ενώ μια τέτοια νίκη θα είχε σίγουρα τρομερό αντίκτυπο στην πορεία του πολέμου για τους συμμάχους. Οι ηγέτες των τελευταίων, λοιπόν, αποφασίζουν να δράσουν προτού να είναι πολύ αργά, και γνωρίζουν πως η ενδεικνυόμενη λύση είναι μια κίνηση αντιπερισπασμού, που θα εξαναγκάσει τον Χίτλερ να αποσπάσει στρατό από την Αφρική. Ενα τέτοιο



Το objective της πρώτης αποστολής. Χρησιμοποιήστε τα βαρέλια για να το ανατινάξετε.

σχέδιο τελικώς εγκρίνεται και ως τόπος δράσης του αποφασίζεται η Νορβηγία. Οι Γερμανοί, διαθέτοντας τεράστια αεροπορική δύναμη (Luftwave), έχουν κατασκευάσει βάσεις της και στη σκανδιναβική χώρα. Συνεπώς, μια

> **Καιρό είχαμε να δούμε ένα τόσο εθιστικό παιχνίδι. Παρ' ότι real time, απαιτεί τη σκέψη και τον προγραμματισμό turn based παιχνιδιών. Αν είστε οπαδός της καθαρής στρατηγικής, αυτό το παιχνίδι είναι αποκλειστικά για εσάς!**

επιτυχημένη συμμαχική απόβαση στις ακτές της Νορβηγίας όχι μόνο θα ανάγκαζε τον Χίτλερ να στραφεί στο νέο μέτωπο αλλά και θα αποτελούσε καίριο πλήγμα στη γερμανική αεροπορία. Ομως μια απόβαση αποτελεί κολοσσιαία στρατιωτική επιχείρηση και το "στήσιμό" της ξεκινά αρκετές ημέρες πριν.

Εδώ λοιπόν επεμβαίνετε εσείς στο ρόλο του Βρετανού Lieutenant Colonel (ποπό τίτλοι!) Dudley Clark, ως αρχηγού μιας ομάδας commandos. Χρησιμοποιώντας τις εξειδικευμένες ικανότητες κάθε μέλους της, θα πρέπει να συγκροτήσετε ένα πανίσχυρο όπλο, που θα διεισδύσει στις γραμμές του εχθρού και θα καταστρέψει στρατηγικές εγκαταστάσεις, τηλεπικοινωνιακούς μηχανισμούς, δεξαμενές καυσίμων, φράγματα ποταμών και πολλά άλλα, καθώς τα objectives που ζητούν να εκπληρωθούν είναι ποικίλα. Ενα πραγματικό "προεόρτιο" της απόβασης

εξομοιώνεται μπροστά στις οθόνες σας. Αν επιτύχετε, τότε ο δρόμος για την απόβαση θα είναι ελεύθερος και η δουλειά του συμμαχικού στρατού απείρως ευκολότερη. Αν όχι, ε, δεν θα αλλάξει και ο ρους της ιστορίας - υπάρχει πάντα και το load!!!

Η ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ: ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΤΑ ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΟΙ

Οπως γράψαμε, τίθεστε επικεφαλής μιας επίλεκτης ομάδας commandos, κάθε μέλος της οποίας έχει ειδικές ικανότητες (στο τελευταίο θα επεκταθούμε αργότερα). Η ομάδα σας είναι ολιγομελής (συνήθως 3-6 από τους συνολικά 7 commandos) αλλά συνδυασμένη διαθέτει την καταστροφική δύναμη ενός ολόκληρου συντάγματος. Ο απλός οπλισμός κάθε commando αποτελείται από ένα πιστόλι και -συνήθως- ένα μαχαίρι. Το πιστόλι είναι όπλο μικρής απόστασης, κάτι που σημαίνει ότι θα πρέπει να πλησιάσετε αρκετά τον εχθρό για να ανοίξετε πυρ. Το γεγονός αυτό προσδίδει στους commandos σας σοβαρό μειονέκτημα σε σχέση με την τεράστια εμβέλεια των γερμανικών όπλων (shotguns). Μην ξεχνάτε όμως ότι η δύναμη των commandos είναι να δρουν σιωπηλά, αποφεύγοντας όσο το δυνατόν τη χρήση θορυβωδών όπλων. Κάθε commando επίσης μπορεί να τρέχει και να έρπει στο έδαφος (ένας μάλιστα από αυτούς είναι ειδικός στο να σκαρφαλώνει - δυστυχώς μόνο σε σημεία προεπιλεγμένα από το εκάστοτε σενάριο).

Ο ειδικός οπλισμός τους αποτελείται είτε από special όπλα είτε από extra αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο από ένα μέλος κάθε φορά. Ετσι, θα δείτε τον εξοπλισμό της ομάδας σας να περιλαμβάνει εκρηκτικά, όπλα μεγάλης εμβέλειας (με στόχαστρο!), παγίδες-δόκανα, συσκευές αντιπερισπασμού (decoy), medi kits, ψαλίδες για συρματόπλεγμα, στο-



Το φράγμα που πρέπει να καταστρέψετε στην τρίτη αποστολή. Πού είναι όμως τα εκρηκτικά;

λές κατάδυσης, φουσκωτές βάρκες (!!!) και πολλά άλλα, που πληθαίνουν όσο προχωράτε στο παιχνίδι. Ακόμα κάθε commando, εκτός από τον ειδικό οπλισμό που διαθέτει, ειδικεύεται σε συ-

ΣΙΩΠΗΛΟΙ ΣΑΝ ΤΟ ΘΑΝΑΤΟ

Στο Commandos το ανωτέρω θα πρέπει να αποτελέσει και τρόπο παιχνιδιού. Προσπαθήστε να στήνετε συνεχώς ενέδρες, για να "καθαρίζετε" τον εχθρό γρήγορα και αθόρυβα.



Εδώ βλέπουμε έναν commando να περιμένει υπομονετικά το υποψήφιο θύμα του.



Ο "Φριτζ" πλησιάζει ανύποπτα, μη μπορώντας να διακρίνει τον κρυμμένο commando.



Βλέποντας πως όλα πάνε καλά (...), ο Γερμανός κάνει μεταβολή και συνεχίζει ανέμελα. Ο commando βγαίνει από την κάλυψή του και προχωρεί προς αυτόν αθόρυβα...



Λίγες στιγμές αργότερα, ο "Φριτζ" είναι παρελθόν. Μια κοφτερή λεπίδα έδωσε τέλος στη μίζερη ζωή του (καλά, μην πωρώνεστε, παιχνίδι είναι!).



Το πλοίο αυτό είναι κίνδυνος θάνατος!



Χμμ... όχι και τόσο quiet.



Το zoom out είναι εντυπωσιακό.



Μια γερμανική περίπολος ανακαλύπτει το πτώμα ενός συναδέλφου...

γκεκριμένο πεδίο. Για παράδειγμα, ένα μέλος της ομάδας σας μπορεί να χειρίζεται πλωτά μέσα, ένα άλλο να οδηγεί φορτηγά, ακόμα και κατάσκοπο θα αποκτήσετε, που, αν φορέσει μια εχθρική στολή, εισχωρεί στο αντίπαλο αρχηγείο και αναγνωρίζεται ως Γερμανός αξιωματικός από τους στρατιώτες που τον συναντούν!

Είχαμε πληροφορηθεί εκ των προτέρων για την εντυπωσιακή δουλειά που έχει γίνει στο Commandos (Βλ. τεύχος Μαΐου, στήλη "PC Spy") αλλά τόση λεπτομέρεια ειλικρινά δεν την περιμέναμε. Τα ανωτέρω χαρακτηριστικά είναι σαφώς σπάνια για παιχνίδι του είδους και αποτελούν τη βάση για ένα εθιστικό και πολυπρόσωπο gameplay.

PLAINS, TRAINS & AUTOMOBILES

Εκτός από πεζοί, οι commandos σας συχνά θα βρεθούν πάνω σε πολλά οχήματα. Δείτε μερικά από αυτά.



Τα φορτηγά είναι συνηθισμένα οχήματα για τα γερμανικά στρατόπεδα.



Το φουσκωτό δεν είναι τόσο αργό όσο θα περιμένατε, όμως έχει χώρο για μόλις τρία άτομα.



Ακόμα και στολή κατάδυσης συνοδεύει τον εξοπλισμό ενός εκ των commandos σας. Λέτε ο τύπος να είναι ΟΥΚ-άς;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ANIMATION

Υπέροχα, ρεαλιστικά, εντυπωσιακά. Το Commandos σας μεταφέρει σε πλήρως 3D χάρτες, που αποδίδονται άψογα κάτω από εξαντλητική λεπτομέρεια. Αρκεί να ρίξετε μια ματιά στις φωτογραφίες! Το φυσικό περιβάλλον έχει τον πρώτο λόγο και παρουσιάζεται με υπέροχα ανοικτά χρώματα, πανέμορφες σκιάσεις και φωτισμούς, γεγονός που μαρτυρεί την ομολογουμένως σοβαρή δουλειά που έχει επιτελεστεί. Άψογη επεξεργασία των textures και ομαλότατη κίνηση, σε μια από τις καλύτερες 3D μηχανές που έχετε δει, σίγουρα θα προκαλέσουν το θαυμασμό σας.

Η τρίτη διάσταση εξομοιώνεται άριστα στο παιχνίδι (οι χάρτες απεικονίζονται ισομετρικά υπό γωνία περίπου 30 μοιρών), με όλες τις διαβαθμίσεις του εδάφους (υψώματα, γκρεμοί) και των κτιρίων (σκαλωσιές, γέφυρες) να γίνονται αντιληπτές στο χρήστη με την πρώτη ματιά, δηλαδή με την ανάλογη φυσικότητα. Οι λεπτομέρειες των γραφικών είναι αυτές που κάνουν τη διαφορά. Παρακολουθήστε τις πατημασιές που σχηματίζονται πάνω στο χιόνι κατά το πέρασμα των γερμανικών περιπόλων, τον τρόπο με τον οποίο κυλούν ορμητικά τα νερά κατά μήκος ενός ποταμού και το πώς αποδίδεται το -χαμηλό- βάθος του νερού όσο πλησιάζετε προς την όχθη και δεν θα έχετε την παραμικρή αμφιβολία περί του αντιθέτου. Ακολουθώντας τα σημεία των καιρών, οι χάρτες του Commandos προσφέρουν αλληλεπίδραση με το χρήστη μέσα από την κλασική πια λειτουργία του zoom. Επιτέλους ένα ικανοποιητικό zoom out! Σας προσφέρει σχεδόν πλήρη άποψη του χάρτη, κάτι που δεν συμβαίνει στα τελευταία 3D strategy παιχνίδια (λέγε με Dark Omen ή Myth). Στο προαναφερθέν συμβάλλει και το σχετικά μικρό μέγεθος των χαρτών, όμως και πάλι το zoom out του Commandos είναι από τα πλέον λειτουργικά των 3D strategies. Στο μέγιστο zoom in, όμως, το τυπικό pixel-ιασμα κάνει την εμφάνισή του. Κάτι αναμενόμενο όταν για τα γραφικά είναι υπεύθυνη μόνο η CPU, αλλά λίγο ενοχλητικό σε σχέση με τη γραφική αρτιότητα στις υπόλοιπες οπτικές.

Το animation του παιχνιδιού είναι απλώς ικανοποιητικό. Οι διάφορες κινήσεις πραγματοποιούνται συχνά με ομαλότητα, συνολικά όμως είναι επαναλαμβανόμενες και γρήγορα συνηθίζονται, με ό,τι αυτό συνεπάγεται. Δεν λείπουν βέβαια τα εντυπωσιακά στιγμιότυπα, όπως η κατάσταση συναγερμού όπου τίθενται οι γερμανικές περίπολοι όταν διαπιστώσουν πως ένας συνάδελφός τους είναι νεκρός ή η απέραντη μονοτονία ενός φρουρού που καταπολεμάται με ένα... τσιγάρο!

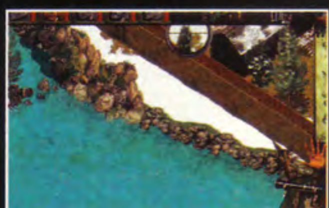
Το Commandos δεν υποστηρίζει -προς το παρόν- κάποια 3D accelerator κάρτα, άρα ένας πολύ δυνατός

ΑΔΕΙΑ ΝΑ ΣΚΟΤΩΝΕΙ

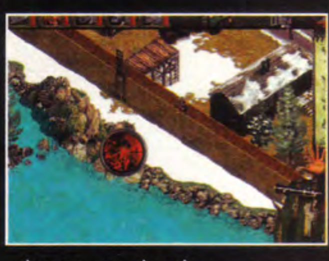
Ο ελεύθερος σκοπευτής αποτελεί την πιο αθόρυβη και θανάσιμη μονάδα σας. Προσοχή όμως πού θα τον χρησιμοποιήσετε, αφού οι σφαίρες του είναι περιορισμένες.



Εδώ θα πρέπει να περάσετε στην απέναντι όχθη, που όμως προστατεύεται από αυτό τον ενοχλητικό φρουρό. Ο Sniper παίρνει θέση...



...σημαδεύει και...



...ένας φρουρός κάτω.

επεξεργαστής με αρκετή RAM θα είναι απαραίτητα για να το απολαύσετε. Τα γραφικά του δίνονται σε τρία modes υψηλής ανάλυσης, 640x480, 800x600, 1.024x768, σε αληθινό (24bit) χρώμα. Στην πρώτη τα πάντα κινούνται στην εντέλεια, στη δεύτερη τα sprites αρχίζουν να... κουτσαίνουν (κοινώς πηγαίνουν αργά), όσο για την τρίτη είναι μάλλον για το ...θεαθήναι, αφού το παιχνίδι καταντά ανυπόφορο ακόμα και σε έναν 200άρη (μήπως δηλαδή θα έπρεπε να αγοράσουμε Pentium II; Δεν καταλαβαίνω πού το πάνε).

ΗΧΟΣ; ΕΝΑΣ COMMANDO ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΑ ΑΘΟΡΥΒΟΣ

Φαίνεται ότι το ανωτέρω "σκεπτικό" ενστερνίζεται πλήρως η Eidos στο παιχνίδι. Ενώ λοιπόν όλα ξεκινάνε όμορφα, με επική μουσική κατά το briefing και άφθονο speech καθώς ο υπολογιστής σάς εξηγεί τα objectives της αποστολής, στη συνέχεια τα πάντα μεταμορφώνονται - ή μάλλον... παραμορφώνονται. Μουσική στο παιχνίδι δεν υπάρχει. Προσωπικά θεωρώ ότι η μουσική είναι περιττή σε σχέση με την ατμόσφαιρα του Β' Παγκόσμιου, ενδέχεται όμως άλλοι να έχουν αντίθετη άποψη. Τουλάχιστον βάλτε, βρε παιδιά, κανένα κομμάτι, και όποιος θέλει να μην το ακούει ας το απενεργοποιεί από ειδικό option. Τόσο δύσκολο είναι; Τα speeches επίσης είναι μετριότατα. Αυτά των commandos σας είναι ελάχιστα (δύο, αν δεν με απατά η μνήμη μου) και κάκιστα ποιοτικά. Παρ' ότι ο τόνος της φωνής τους είναι ο κατάλληλος (ένα έντονο "yes, sir" πάντα μας φτιάχνει), έχουν μια... μεταλλική χροιά και σίγουρα επιδέχονται σημαντικών -και εσπευσμένων- βελτιώσεων. Των δε Γερμανών είναι καλύτερα αλλά λίγα και χωρίς ποικιλία - τουλάχιστον είναι στα γερμανικά (ρεαλιστικό).

Τα εφέ ευτυχώς είναι αρκετά -όσον αφορά στις μονάδες μόνο- και καλά. Πυροβολισμοί, μαχαιριές, ο ήχος της φιάλης με το οξυγόνο, τα περισσότερα οχήματα, τα πάντα ακούγονται με ικανοποιητική ποιότητα. Εκτός των μονάδων, όμως, είναι από ελάχιστα έως ανύπαρκτα. Υποτίθεται ότι το παιχνίδι διαδραματίζεται μέσα στη φύση και φύση δεν ακούγεται. Ούτε καν στο ελάχιστο. Αν σταματήσετε να κινείτε τις μονάδες σας για λίγα λεπτά, ο παραμικρός ήχος δεν θα βγαίνει από τα ηχεία σας. Κάτι τέτοιο, ειδικά στην εποχή μας, είναι αδιανόητο. Σε προσπάθεια να βρούμε δικαιολογίες, σκεφτήκαμε ότι το παιχνίδι δεν έχει πάρει ακόμα την τελική μορφή του. Ισως, αλλά από τη στιγμή που μια εταιρία σαν την Eidos χρησιμοποιεί την Press Kit version για να προωθήσει το προϊόν της, θα έπρεπε να το εμπλουτίσει τουλάχιστον με ένα ενδεικτικό τμήμα του συνολικού ήχου. Εντάξει η μουσική (τρόπος του λέγειν) αλλά και τα εφέ; Τέλος πάντων, ας ελπίσουμε ότι στην τελική version το θέμα θα έχει διορθωθεί.



Bodycount!!!!



Από τα briefings του παιχνιδιού.

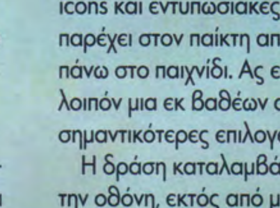
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

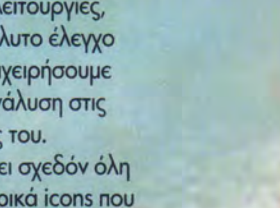
Ο χειρισμός του Behind The Enemy Lines ακολουθεί τα δοκιμασμένα πρότυπα μιας εμπορικής επιτυχίας. Απλός αλλά όχι επιφανειακός, με όμορφα icons και εντυπωσιακές λειτουργίες, παρέχει στον παίκτη απόλυτο έλεγχο πάνω στο παιχνίδι. Ας επιχειρήσουμε λοιπόν μια εκ βαθέων ανάλυση στις σημαντικότερες επιλογές του.

Η δράση καταλαμβάνει σχεδόν όλη την οθόνη, εκτός από μερικά icons που βρίσκονται πάνω, δεξιά και νοτιοανατολικά της. Το επάνω icon είναι υπό τη μορφή μπάρας και περιέχει τους commandos της ομάδας σας και την ενέργειά τους σε αντίστοιχα μικρά εικονί-

IN THE NICK OF TIME

Ενας commando θα πρέπει να είναι πάνω από όλα γρήγορος και αποτελεσματικός. Οπως ο τύπος στις φωτογραφίες.



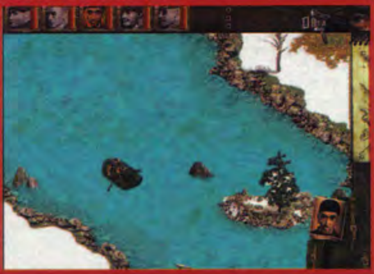




Το φράγμα δεν θα δείχνει τόσο όμορφο μετά τα εκρηκτικά...



...όπως μπορείτε να διαπιστώσετε.



Προσέξτε πόσο όμορφα αποδίδεται το νερό.

δια. Κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά επιλέγετε τον ανάλογο commando, ενώ η νοητή κάμερα του παιχνιδιού εστιάζει σε αυτόν (κεντράρισμα του χάρτη γύρω του). Δεξιά από τα icons των commandos υπάρχει ένα άλλο, που απεικονίζει τον commando όρθιο ή ξαπλωμένο, αντίθετα από τη θέση που έχει στο παιχνίδι. Με κλικ σε αυτό ο όρθιος commando... οριζοντιώνεται και το αντίστροφο. Με διπλό κλικ σε επιθυμητό σημείο ο commando τρέχει προς αυτό, ενώ στην περίπτωση που ο κέρσορας παίρνει τη μορφή μικρού μοχλού όταν τον φέρνετε πάνω σε κάποιο αντικείμενο, αυτό σημαίνει πως μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε (π.χ. να επιβιβαστείτε σε ένα φορτηγό ή να κρυφτείτε μέσα σε κάποιο κτίριο). Λίγο δεξιότερα υπάρχει ένα εικονίδιο υπό τη μορφή κάμερας, στο δε ανατολικό άκρο της μπάρας ένα εικονίδιο-μάτι. Με κλικ στην κάμερα και νέο κλικ πάνω στο επιθυμητό μέλος της ομάδας, η κάμερα το ακολουθεί σε κάθε κίνησή του, ενώ με κλικ στο μάτι και νέο κλικ σε μια εχθρική μονάδα γίνεται φανερό το πεδίο θέασής της (χρησιμότατη επιλογή για να βλέπετε αν σας... βλέπουν).

Η κάθετη μπάρα δεξιά της οθόνης περιέχει και τον γνωστό μας mini map. Δύσκολα θα τον χρησιμοποιήσετε -τουλάχιστον στα αρχικά σενάρια-, διότι, όπως προαναφέραμε, οι χάρτες δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλοι ώστε να αποπροσανατολιστείτε.

Τέλος, στο μεγάλο icon που εμφανίζεται νοτιανατολικά της οθόνης μετά την επιλογή ενός commando περιέχονται τα όπλα και τα ειδικά του αντικείμενα. Φυσικά, κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά το επιλέγετε. Με τα ειδικά αντικείμενα δεν θα συναντήσετε απολύτως κανένα πρόβλημα στο να κατανοήσετε τη λειτουργία τους. Αλλωστε αυτή γίνεται άμεσα αντιληπτή (π.χ. το δόκανο-παγίδα προφανώς χρησιμεύει για κάποια ενέδρα).

Μοναδική εξαίρεση ίσως αποτελέσει η decoy συσκευή, οπότε προλαμβάνουμε τυχόν απορία σας. Αυτό το περίεργο κουτί εκπέμπει μια σειρά από ήχους (θυμίζουν εκείνους όταν... ψάχνετε σταθμό στο ραδιόφωνο και δεν βρίσκετε), που προσελκύουν την προσοχή του εχθρού - μόνο όταν είναι σχετικά κοντά του. Για παράδειγμα, αν έχετε αποφασίσει να κατευθυνθείτε προς τα βόρεια και καραδοκούν γερμανικές περίπολοι στο δρόμο σας, ενεργοποιείτε το decoy σε κάποιο σημείο που θα τραβήξει την προσοχή τους, ώστε να προχωρήσετε ανενόχλητοι (το τελευταίο ελέγχεται).

Αν επιλέξετε να πυροβολήσετε κάποιον εχθρό, κάνετε κλικ στο πιστόλι και το στρέφετε εναντίον του (αν δεν μπορείτε να πυροβολήσετε π.χ. λόγω απόστασης εμφανίζεται ένα κόκκινο απαγορευτικό). Χρησιμοποιώντας το πιστόλι (gun, για το παιχνίδι) παρουσιάζεται και το μοναδικό αρνητικό -μη θετικό, καλύτερα- στον τομέα του χειρισμού. Συγκεκριμένα, κάθε φορά που θέλετε να πυροβολήσετε πρέπει να κάνετε νέο κλικ, δηλαδή ένα για κάθε σφαίρα. Κάτι τέτοιο μπορεί να δείχνει αληθοφανές, ωστόσο μεγαλώνει ακόμα περισσότερο την υπάρχουσα δυσκολία, αφού οι αντίπαλοι δεν σκοτώνονται με μόνο ένα εύστοχο χτύπημα. Οι περισσότεροι Γερμανοί είναι οπλισμένοι με αποδοτικότερα όπλα, οπότε μια κατά μέτωπο επίθεση, ακόμα και σε μόνο έναν εχθρό, δεν ενδείκνυται.

Με τα F-keys πραγματοποιείται διαχωρισμός της οθόνης σε τμήματα. Η



Μαζεύετε τα πτώματα από όσους σκοτώνετε, γιατί αν τα βρουν οι υπόλοιποι φρουροί θα σημάνει συναγερμός!

THEY ARE DROPPING LIKE FLIES

Αν βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει, θα ανακαλύπτετε συνεχώς... ερ... χμ... πλάγιες μεθόδους για να απαλλάσσεστε από τις ενοχλητικές περιπόλους. Εδώ η decoy συσκευή και το δόκανο κάνουν όλη τη δουλειά.



Το decoy ενεργοποιείται και η γερμανική περίπολος κινείται όλο περιέργεια προς το μέρος του (οι commandos είναι κρυμμένοι στο κτίριο).



Το δόκανο κλείνει, και πάει ο ένας.



Η decoy συσκευή απενεργοποιείται και η περίπολος συνεχίζει την πορεία της. Αλλες δύο φορές η ίδια τακτική και γλιτώσατε από αυτούς, χωρίς καν να ιδρώσετε (από τα "χαζά" του παιχνιδιού, αλλά ωστόσο χρησιμότατη μέθοδος).



Δύσκολη η απόβαση σε αυτή την ακτή.

επιλογή αυτή σε γενικές γραμμές δεν είναι καταλυτική για το gameplay, όμως είναι πολύ αποδοτική σε περίπτωση που θέλετε να έχετε άποψη της ομάδας αλλά παράλληλα να ψάχνετε και το χάρτη. Αν λοιπόν διαχωρίσετε την οθόνη π.χ. σε τέσσερα τμήματα και σε τρία από αυτά βρίσκονται μέλη της ομάδας σας, μπορείτε κάνοντας κλικ στο τέταρτο τμήμα να παρακολουθήσετε το χάρτη, βλέποντας ταυτόχρονα τη δράση γύρω από τους commandos σας! Πανέξυπνη επιλογή, που παρέχει υψηλό βαθμό ελέγχου στο παιχνίδι (πλήκτρα F1 έως και F8). Τέλος, τα zoom out και in επιτελούνται με τα - και + του αριθμητικού πληκτρολογίου αντίστοιχα.

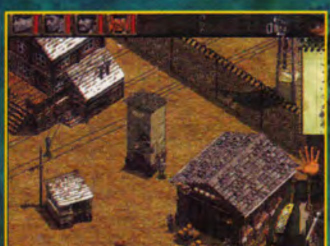
Ο ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ ΠΟΥ... ΑΓΑΠΗΣΑ



Εδώ βλέπετε τον Spy να διεισδύει στα άδυτα της γερμανικής μπουγάδας!!!



"Δανείζεται" μια στολή αξιωματικού και παίζει το ρόλο του.



Κανείς δεν τον αναγνωρίζει. Συνεχίζει ακάθεκτος στο εχθρικό αρχηγείο, για να διακόψει το ρεύμα που διαρρέει το συρματόπλεγμα!

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ GAMEPLAY

Καιρό είχαμε να δούμε ένα τόσο εθιστικό παιχνίδι. Παρ' ότι real time, απαιτεί τη σκέψη και τον προγραμματισμό turn based παιχνιδιών. Αν είστε οπαδός της καθαρής στρατηγικής, αυτό το παιχνίδι είναι αποκλειστικά για εσάς! Θα πρέπει να κατανοήσετε πλήρως τις δυνατότητες των commandos σας και να βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει, προσαρμόζοντας τα σχέδιά σας ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε στιγμής. Είναι σαφές ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε έξυπνους παίκτες, αφού τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα ακόμα και στο πρώτο σενάριο. Καθαρή, έντονη δράση σπανίζει, αφού το Commandos προωθεί πολύπλοκες στρατηγικές. Το gameplay ανάγεται σε καλά μελετημένες και συχνά συγχρονισμένες κινήσεις. Ομως, παρουσιάζει φαινόμενα επανάληψης, κάτι που για πολλούς του δίνει "ημερομηνία λήξης", τουλάχιστον στο Single Player. Στην ανωτέρω διαπίστωση συμβάλλει και η, σε πολλά σημεία τραγική, δυσκολία. Το παιχνίδι μπορεί έτσι να δείχνει προκλητικό, αλλά μετά τα... δέκα reloads κουράζει. Αν είστε παίκτης που λατρεύετε την πρόκληση, τότε στο Commandos θα βρείτε όση ζητούσατε (και περισσότερη). Σε περίπτωση που σας αρέσουν τα εύκολα και δεν είστε της... υπομονής, ούτε καν να το σκέφτεστε!

Και να σκεφτείτε πως βρισκόμαστε ακόμα στις πρώτες έξι αποστολές. Ελπίζω η Eidos να μην το παρακάνει



Το objective της τέταρτης αποστολής. Οχι και εύκολη υπόθεση.



στις υπόλοιπες. Ειδικής αναφοράς αξίζει το AI των αντιπάλων, που κρίνεται ως αμφιλεγόμενο: Από τη μία περίπολοι που εξερευνούν το χώρο με αλληλοκάλυψη, στρατιώτες που βγαίνουν από κτίρια στον ήχο μιας έκρηξης, μονάδες που τρέχουν προς το μέρος σας αν σας ξεφύγει κάποιος πυροβολισμός ή ειδοποιούν κοντινές περιπόλους αν δεχτούν επίθεση. Από την άλλη τα "χαζά" που σας θυμίζουν ότι αντιμετωπίζετε μόνο έναν υπολογιστή (π.χ. συχνά, όσες παγίδες και να έχουν πετύχει μια περίπολο, αυτή συνεχίζει σαν να μη συμβαίνει τίποτε!). Στο σύνολό τους όμως τα όποια αρνητικά δεν μειώνουν σημαντικά το gameplay, απλά το διαχωρίζουν από την τελειότητα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	50
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	83

90



Το gameplay που περίμεναν οι φίλοι της στρατηγικής.

COMMANDOS: MISSION ACCOMPLISHED!

Είναι από τα λίγα παιχνίδια που κυριολεκτικά θα σας καθηλώσουν τόσο στο Single Player, με 24 αποστολές που θα σας απασχολήσουν για πολλές εβδομάδες, όσο και στο Multiplayer (στο Press Kit αυτή η επιλογή δεν είναι εφικτή), όπου προβλέπεται δικτυακός "χαμός". Αν είστε fan της στρατηγικής, αποκτήστε το αμέσως. Μη σας ξεγελάσουν τα φοβερά γραφικά, το παιχνίδι θέλει πολλή σκέψη! Πρόκειται για έναν τίτλο που όπως όλα δείχνουν θα γίνει επιτυχία, κατά βάθος όμως απευθύνεται σε ειδικό κοινό. Θα γίνει πολύ ανώτερο αν βελτιωθεί ο ήχος στην τελική έκδοση. PC

JANE'S F-15

Οταν παρουσιάζαμε το F-22 της DID, πιστεύαμε πως δύσκολα θα εκθρονιζόταν από την κορυφή, καθώς διέθετε εκπληκτικά γραφικά και εξαίρετο gameplay. Μάλλον όμως υπολογίζαμε χωρίς τον ξενοδόχο. Η γνωστή σε όλους Jane's τάραξε τα νερά στο χώρο των προσομοιωτών πτήσης με το νέο δημιούργημά της, το F-15.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Του Μανώλη Φουρνιστάκη

Οι εικόνες που συνοδεύουν αυτό το review δεν είναι FMV ούτε προέρχονται από κάποιο εισαγωγικό video του παιχνιδιού. Τις τράβηξα τυχαία κατά την ενασχόλησή μου με το F-15, πετώντας σε διάφορες αποστολές.

Είναι γεγονός πως, όταν μου ανατέθηκε το συγκεκριμένο review από τον "αγαπητό" αρχισυντάκτη (μου έχει καταστρέψει τη ζωή), αισθάνθηκα μεγάλη ικανοποίηση, γιατί ήθελα να δω ιδίοις όμμασι το πολυδιαφημισμένο F-15 της Jane's, προκειμένου να διαπιστώσω αν κάποια από τα σχόλια που είχα ακούσει ευσταθούν.

Η κυκλοφορία του F-15 προκάλεσε θόρυβο, γιατί αφ' ενός το παιχνίδι προερχόταν από μία παραδοσιακή δύναμη στην κατασκευή flight sims, την Jane's, και αφ' ετέρου οι φήμες υποστήριζαν πως η εταιρία θα ξέφευγε από την παλιά πλέον μηχανή γραφικών που χρησιμοποιούσε στους προηγούμενους τίτλους της (βλ. Fighters Anthology, US Navy Fighter Golf, ATF) και θα εκμεταλλευόταν τις νέες τεχνολογίες. Από την άλλη μεριά, μεγάλο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο... πρωταγωνιστής του τίτλου, το σύγχρονο αεροσκάφος F-15, ένας τύπος που έχουμε συναντήσει μόνο στα πάλαι ποτέ F-15 Strike Eagle I, II, III από τη Microprose, μία ενδιαφέρουσα σειρά flight sims από την οποία όμως απουσίαζε ο ρεαλισμός. Η επιλογή του αεροσκάφους αποτελεί το ισχυρό ατού του τίτλου. Πρόκειται για έναν υπερσύγχρονο τύπο μαχητικού, με ενεργό υπηρεσία στην αμερικανική -και όχι μόνον- αεροπορία, το οποίο μάλιστα έχει πάρει το βάπτισμα του πυρός τόσο στον πρόσφατο Πόλεμο του Κόλπου όσο και στα χέρια των Ισραηλινών στη εναέρια σύρραξη του 1982 με τη Συρία. Βέβαια στην τελευταία περίπτωση χρησιμοποιήθηκε άλλος τύπος αεροσκάφους, το F-15A, ενώ στο παιχνίδι "πρωταγωνιστεί" το F-15E.



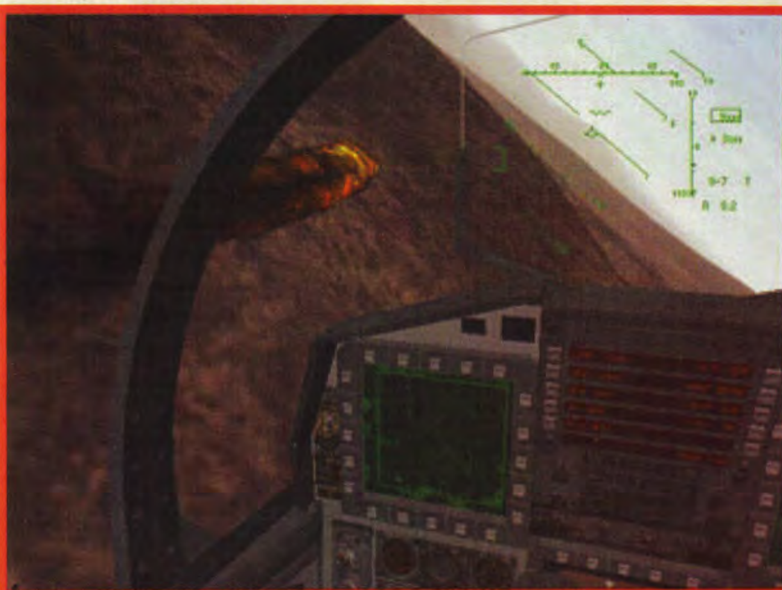
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
ΚΑΤΩΤΕΡΟ
ΜΕΣΟ
ΑΝΩΤΕΡΟ
ΑΝΩΤΑΤΟ

ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ...

Ας προχωρήσουμε όμως στα ενδότερα του F-15. Για εκείνους κυρίως



Κοιτάξτε πόσο εντυπωσιακές είναι οι εκρήξεις.



Το να καταρρίπτεις τον εχθρό από κοντά είναι σκέτη απόλαυση,

που ασχολούνται με τους τίτλους της Jane's, αναφέρουμε ότι η συσκευασία περιλαμβάνει, πέραν του CD (αυτό μας έλειπε, να μην είχε το CD), ένα τεράστιο βιβλίο (γραμμένο δυστυχώς στα αγγλικά), το οποίο περιγράφει τα πάντα γύρω από τις αρχές της πτήσης, περιλαμβάνοντας ακόμα αεροδυναμική, μαθήματα ελιγμών, κανόνες εμπλοκής, αλλά και την περιγραφή του παιχνιδιού. Αξίζει αναφοράς η πολύ καλή δουλειά της Plotline σε ό,τι αφορά την απόδοση στα ελληνικά του manual, το οποίο μας βοηθά να κατανοήσουμε το gameplay και το χειρισμό του αεροσκάφους ευκολότερα.

Το παιχνίδι ξεκινά με ένα αρκετά καλό video -κάτι που συνηθίζει άλλωστε η Jane's- το οποίο περιέχει πλάνα από τον Πόλεμο του Κόλπου. Σημειωτέον ότι το F-15E πήρε το βάπτισμα του πυρός αυτόν το πόλεμο. Ηταν το αεροσκάφος το οποίο σημείωσε τις περισσότερες καταρρίψεις, πραγματοποιώντας παράλληλα πληθώρα βομβαρδισμών. Η εμφάνιση



του interface είναι εντελώς διαφορετική σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους. Στον ίδιο χώρο συγκεντρώνονται όλες οι επιλογές που σε καθοδηγούν στα επιμέρους τμήματα του παιχνιδιού. Πρώτη είναι η Training, η οποία περιλαμβάνει κάθε είδους εκπαίδευση, από ελεύθερη πτήση και ανεφοδιασμό στον αέρα, μέχρι και βολές με το πυροβόλο εναντίον αρμάτων μάχης. Στη συνέχεια, υπάρχει η Instant Action για τους λάτρεις της δράσης, με την οποία -ούτε λίγο ούτε πολύ- μπαίνετε στο cockpit του αεροσκάφους και αρχίζετε μια μάχη στα γρήγορα. Κάτι παρόμοιο αλλά με τον καθορισμό περισσότερων παραμέτρων αντιπροσωπεύει η επιλογή Single Mission. Εδώ ορίζετε τον αριθμό των εχθρικών αεροσκαφών, τον τύπο τους, την προέλευσή τους, καθώς και το εάν θα υπάρχουν αντιαεροπορικά αντίμετρα από το έδαφος. Δεν τελειώσαμε όμως εδώ. Μπορείτε επίσης να καθορίσετε τον αριθμό των συμμαχικών αεροσκαφών, τις καιρικές συνθήκες και τους στόχους εδάφους, εάν επιθυμείτε να ρίξετε και καμιά βόμβα. Φυσικά, δεν λείπουν οι επιλογές Campaign και Multiplayer παιχνιδιού, με δυνατότητες modem-to-modem, LAN και TCP/IP. Κατά την εγκατάσταση, το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε κατά πόσο το gameplay θα προσομοιώνει την πραγματικότητα ή όχι, κοινώς κατά πόσο ρεαλιστικές θα είναι οι αντιδράσεις του αεροσκάφους και των εχθρών. Καλό θα ήταν να μην ορίσετε υψηλό επίπεδο ρεαλισμού, διότι θα δυσκολευτείτε πολύ. Μην νομίζετε όμως ότι, επιλέγοντας τον ευκολότερο χειρισμό, το παιχνίδι χάνει το ρεαλισμό του. Προσωπικά, το επίπεδο προσομοίωσης το βρίσκω ανώτερο του αντίστοιχου στο F-22 της DID.

ΕΤΑΙΡΙΑ
JANE'S
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Με 3Dfx: Pentium 133MHz, 16MB RAM, 35MB HDD, SVGA PCI 2 MB. Απαιτείται joystick. Χωρίς 3Dfx: Pentium 166MHz, 32MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735



Ενα AMRAAM φεύγει.



Ενα ιρανικό F-14.

TO COCKPIT

Εδώ μάλλον τα πολλά λόγια είναι φτώχεια. Είναι το πιο ολοκληρωμένο cockpit που έχω δει σε προσομοιωτή, αφού πολύ απλά είναι ακριβώς ίδιο με αυτό του πραγματικού αεροσκά-


Μα, δεν είναι εκπληκτικό;

φους και όλοι οι διακόπτες του λειτουργούν! Με το ποντίκι μπορείτε να χειριστείτε το cockpit όπως οι πιλότοι στην πραγματικότητα. Μην ανησυχείτε, όμως, γιατί αυτό μπορεί να γίνει και από το πληκτρολόγιο. Ακριβώς λοιπόν επειδή έχουμε να κάνουμε με το πραγματικό cockpit, μπορούμε να εκτιμήσουμε τις τεράστιες τεχνολογικές δυνατότητες του F-15. Το F-15E είναι ένα διθέσιο μαχητικό, κατά συνέπεια δεν περιορίζεστε μόνο στο ρόλο του χειριστή, αλλά μπορείτε να πάρετε και αυτόν του αξιωματικού των ραδιοβοηθημάτων και των ραντάρ. Η θέση αυτή απαρτίζεται από τέσσερις οθόνες, οι οποίες δείχνουν την πορεία του αεροσκάφους, τον οπλισμό, το ραντάρ εναέριων στόχων ή χερσαίων κ.λπ. Σε αυτά τα στοιχεία, βέβαια, έχει πρόσβαση και ο πιλότος, αλλά περιορίζεται σε τρεις οθόνες. Εγώ, πάντως, ελάχιστες φορές χρησιμοποίησα τη δεύτερη θέση, μια και οι πληροφορίες που υποτίθεται ότι βλέπετε από εκεί, εμφανίζονται και στο μπροστινό πιλοτήριο, με αποτέλεσμα να χειρίζεστε το αεροσκάφος πιο άνετα και να ορίζετε τις παραμέτρους πτήσης καλύτερα.

Οι προγραμματιστές της Jane's έχουν κάνει εξαιρετική δουλειά στο μοντέλο της πτήσης. Το αεροπλάνο ανταποκρίνεται άμεσα στις κινήσεις του joystick. Οπως ήδη αναφέρθηκε, η προσομοίωση στον συγκεκριμένο τίτλο κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Εάν, για παράδειγμα, αυξήσετε την ταχύτητα σε χαμηλό ύψος, τότε θα νιώσετε τις αναταράξεις του αέρα ή, όταν θα έρθει η ώρα να προσγειωθείτε, δεν θα είναι ό,τι πιο εύκολο να σταθεροποιήσετε το αεροσκάφος. Είτε θα βρίσκεστε με το ρύγχος να "κοιτά" τον ουρανό, είτε θα πηγαίνετε καρφωτοί προς το έδαφος. Συνεπώς, προσοχή στην ώση που θα δίνετε στους κινητήρες και στο ύψος που θα έχετε. Σε όλα αυτά, βέβαια, συντελεί και το φορτίο που μεταφέρει το αεροσκάφος. Εάν, για παράδειγμα, το φορτίο είναι μικρό έως ανύπαρκτο, τότε σας... παίρνει πιο εύκολα ο αέρας, ενώ αν το φορτίο είναι μεγάλο, τότε πραγματοποιούνται δυσκολότερα οι γρήγοροι ελιγμοί.


Ελπίζω να προσγειωθούν στο κεφάλι του αρχισυντάκτη...



Εξοπλίζοντας το F-15.

CAMPAIGNS

Το F-15 περιλαμβάνει δύο campaigns. Η πρώτη αφορά στον Πόλεμο του Κόλπου, ενώ η δεύτερη σε ένα υποθετικό σενάριο ένοπλης αντιπαράθεσης μεταξύ Η.Π.Α. και Ιράν.

Ο Πόλεμος στον Κόλπο εξελίσσεται ακριβώς όπως στην πραγματικότητα. Θα πραγματοποιήσετε κατά κύριο λόγο βομβαρδισμούς και ίσως να μην πάρετε μέρος σε αερομαχία, μια και οι Ιρακινοί έκαναν περιορισμένη χρήση της αεροπορίας τους. Το κύριο χαρακτηριστικό των αποστολών είναι οι πτήσεις μακράς διάρκειας. Θα πετάτε για αρκετή ώρα χωρίς σχεδόν να κάνετε τίποτα. Ευτυχώς, υπάρχει πλήκτρο επιτάχυνσης του χρόνου, οπότε όσοι θέλουν να πηγαίνουν στο χώρο της μάχης μια ώρα αρχύτερα θα το καταφέρνουν. Επίσης, στις αποστολές αυτές θα χρειαστεί αρκετές φορές να κάνετε εναέριους ανεφοδιασμούς, μια καθόλου απλή διαδικασία καθώς απαιτεί μεγάλο συγχρονισμό, επιδεξιότητα και σταθερότητα. Με το συνδυασμό των πλήκτρων Alt+F αναλαμβάνει ο αυτόματος πιλότος να καθαρίσει για εσάς (τι καλός που είναι).

Ακριβώς το αντίθετο συμβαίνει στη δεύτερη campaign, όπου η δράση και η ποικιλία στο περιεχόμενο των αποστολών είναι μεγαλύτερες. Το σενάριο



Το θέαμα, όταν χτυπάς δεξαμενές καυσίμων, είναι φαντασμαγορικό.

εδώ είναι πολύ καλά μελετημένο και δείχνει αρκετά αληθοφανές, αφού βασίζεται στις πραγματικές σχέσεις των δύο χωρών. Η ενδιάμεση πτήση μέχρι το θέατρο επιχειρήσεων είναι πολύ μικρότερη, αφού οι στόχοι βρίσκονται σε πιο κοντινή απόσταση. Διαφοροποιούνται επίσης οι αποστολές βομβαρδισμού, διότι δεν θα συναντήσετε αντίσταση μόνο από το έδαφος, αλλά θα έρχεστε αντιμέτωποι και με τα εχθρικά αεροσκάφη αναχαίτισης.



ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Είναι από τις περιπτώσεις εκείνες που απλώς δεν μπορείς να περιγράψεις με λόγια αυτό που βλέπεις. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά. Τα μοντέλα των αεροσκαφών είναι εξαιρετικά σχεδιασμένα, αλλά και όλες οι μονάδες του εδάφους έχουν προσεχθεί. Το μόνο αρνητικό -κατά τη γνώμη μου- ήταν τα textures κατά τη διαδικασία του zoom σε αυτά. Εννοείται βέβαια πως δεν pixeliάζουν, αλλά χάνουν ολόκληρη την αληθοφάνεια που τα χαρακτηρίζει όταν τα παρατηρείς από μεγάλο υψόμετρο. Παρ' όλα αυτά, η αναπαράσταση ολόκληρης της περιοχής γύρω από τον Περσικό Κόλπο έχει γίνει με μεγάλη ακρίβεια.

Εξίσου εξαίρετη δουλειά έχει γίνει στα εφέ των καυσαερίων των κινητήρων και στα αέρια που αφήνουν τα βλήματα. Τα εντυπωσιακότερα εφέ όμως είναι αυτά των εκρήξεων, οι οποίες δημιουργούν εντυπωσιακές λάμψεις και φωτιές, ιδίως εάν ανατινάξετε ένα αεροσκάφος σε μια κατάρριψη ή βομβαρδίσετε δεξαμενές καυσίμων.

Ο ήχος, χωρίς να είναι άσχημος, χρήζει αρκετών βελτιώσεων. Οσον αφορά στις συνομιλίες μεταξύ των wingmen, θυμίζει αρκετά αυτές του EF2000 της DID. Ωστόσο κατά τη διάρκεια μιας μάχης ή ενός βομβαρδισμού ακούγονται φωνές και από άλλα αεροσκάφη ή αεροδρόμια, κάτι που δεν συνέβαινε στον τίτλο της DID. Αρνητική εντύπωση μου έκανε ο ήχος των κινητήρων καθώς δεν ήταν όσο "ζωντανός" θα έπρεπε. Σε γενικές γραμμές, όμως, το F-15 διαθέτει ικανοποιητικά ηχητικά εφέ.

Ως συνήθως, οι ανάγκες για υπολογιστική ισχύ του παιχνιδιού είναι μεγάλες. Εάν διαθέτετε κάρτα 3Dfx, τότε ένας Pentium 133 με 32 RAM θα κάνει κάπως τη δουλειά του, αν όμως δεν διαθέτετε 3Dfx, τότε οπωσδήποτε χρειάζεστε έναν Pentium 166. Θα σας συνιστούσα να το τρέξετε σε ακόμα πιο ισχυρό μηχάνημα, εάν αυτό καθίσταται δυνατό, μια και δοκιμάστηκε σε Pentium 166 MMX, 32 RAM με 3Dfx κάρτα και σε ορισμένα σημεία, όπου επικρατούσε πανζουρλισμός από αεροσκάφη και χερσαίες δυνάμεις, το παιχνίδι γινόταν αργό, κάτι που προκάλεσε δύο φορές τη συντριβή μου.

ΩΡΑ ΓΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

Μέχρι πρότινος θεωρούσα το F-22 της DID ως τον καλύτερο εξομοιωτή πτήσης. Το F-15, όμως, με πολλά κοινά χαρακτηριστικά, κυρίως στα γραφικά και στο ρεαλισμό, με το F-22, μου φάνηκε λίγο πιο ολοκληρωμένο ως flight simulator και αυτό γιατί είναι πιο κοντά στην πραγματικότητα και οι campaigns που διαθέτει είναι καλύτερα στηριγμένες πολιτικά. Το gameplay είναι ελαφρώς καλύτερο και πιο εύκολο, καθώς και η τεχνητή νοημοσύνη των wingmen, των εχθρών αλλά και όλων των μονάδων. Είναι ένας τίτλος που οι οπαδοί της κατηγορίας πρέπει να εντάξουν στην συλλογή τους.

PC

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ F-15E

ΟΝΟΜΑΣΙΑ: F-15E STRIKE EAGLE
ΤΥΠΟΣ: ΔΙΘΕΣΙΟ ΜΑΧΗΤΙΚΟ ΔΙΠΛΟΥ ΡΟΛΟΥ, ΚΑΤΑΛΛΗΛΟ ΓΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΔΙΠΛΟΥ ΡΟΛΟΥ, ΕΛΑΦΡΩΝ ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΕΝΑΕΡΙΑΣ ΥΠΕΡΟΧΗΣ
ΟΠΛΙΣΜΟΣ ΑΕΡΟΣ-ΑΕΡΟΣ: AIM-9 SIDEWINDER, AIM-7 SPARROW, AIM-120 AMRAAM
ΟΠΛΙΣΜΟΣ ΑΕΡΟΣ-ΕΔΑΦΟΥΣ: AGM65 MAVERICK, MK-20 ROCKEYE, MK-82, BSU-49, BSU-50, GBU-10, GBU-12, GBU-15, GBU-24, CBU-52, CBU-58, CBU-71, CBU-87, CBU-89
ΕΞΩΤΕΡΙΚΕΣ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ
ΕΚΠΕΤΑΣΜΑ ΠΤΕΡΥΓΩΝ: 13,05 m
ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΜΗΚΟΣ: 19,43 m
ΣΥΝΟΛΙΚΟ ΥΨΟΣ: 5,63 m
ΕΚΠΕΤΑΣΜΑ ΟΥΡΑΙΩΝ ΠΤΕΡΥΓΩΝ: 8,61 m
ΜΕΤΑΤΡΟΧΙΟ ΚΥΡΙΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗΣ: 5,42 m
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
ΜΕΓΙΣΤΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΕΠΙΠΕΔΗΣ ΠΤΗΣΗΣ ΣΕ ΥΨΟΜΕΤΡΟ: 2,5 MAX
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΗ ΑΚΤΙΝΑ: 1.270 Km.
ΜΕΓΙΣΤΟ ΒΕΛΗΝΕΚΕΣ: 4.445 Km.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	90

97



Αν το μηχάνημά σας πληροί τις απαιτήσεις, τότε μην το χάσετε.

INCOMING

"Απίστευτο!" Αυτή ήταν η μοναδική φράση που κατόρθωσα να ψελλίσω βλέποντας κάποια screenshots του Incoming στο παρελθόν. Αμέσως το μυαλό μου πήγε στο κακό: "Με τέτοια γραφικά, ή το gameplay θα είναι τραγικό ή το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium II για να τρέξει." Φυσικά, τίποτε από τα δύο δεν συμβαίνει, όπως διαπίστωσα αρκετό καιρό αργότερα. Αυτό που ισχύει είναι πως το Incoming αποτελεί την τέλεια επίδειξη των τεράστιων δυνατοτήτων μιας 3D κάρτας. Ενα shoot'em up επόμενης γενιάς, μαζί με τα Forsaken και Unreal, δείχνει το δρόμο για τα παιχνίδια του 2000. Α, εκτός από τα εξόφθαλμα όμορφα γραφικά, το Incoming έχει και αξιόλογο gameplay...

του Σωτήρη "Harrier" Μπέλλου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

"Μας έχουν επισκεφθεί πολλές φορές στο παρελθόν. Εμείς το μόνο που κάναμε ήταν να διερωτόμαστε: 'Αραγε υπάρχουν;'. Η ουσία είναι πως γνωρίζουν ότι είμαστε εδώ. Και τώρα επιστρέφουν, με την πρόθεση να μείνουν μόνιμα. Να πάρουν διά της βίας όλα όσα μας ανήκουν: τη Γη μας, τις ζωές μας, τον αέρα μας."

Βρισκόμαστε στο μέλλον. Οι γήινες κυβερνήσεις έδειξαν ελάχιστο ενδιαφέρον για την πληθώρα των αναφορών που αφορούσαν σε UFOs στον 21ο αιώνα. Προφανώς θεώρησαν ότι ήταν ακίνδυνα. Μετά όμως την πρώτη επιδρομή στη διεθνή βάση της Σελήνης, έγινε σαφές ότι οι εξωγήινοι είχαν επεκτατικές βλέψεις για τον πλανήτη μας. Με την πάροδο του χρόνου οι επιθέσεις τους γίνονταν όλο και πιο έντονες, όλο και πιο καταστροφικές. Ηταν καιρός για δράση. Η απάντηση έπρεπε να δοθεί. Το όνομά της θα ήταν ADATA και θα αποτελούσε μια πανίσχυρη εγκατάσταση κοντά στο βουνό Κιλιμάντζαρο στη μακρινή Αφρική. Οκτώ μήνες μετά τη σύλληψη της ιδέας, η εγκατάσταση ήταν σχεδόν έτοιμη. Μόνο που οι εξωγήινοι είχαν μάθει την τοποθεσία της...



Στο σημείο αυτό επεμβαίνεις εσύ, ω μέγιστε σωτήρα της ανθρωπότητας, ω προστάτη των Γήινων! Εμείς ως "PC Master" σε ευχαριστούμε προκαταβολικά που θα γλιτώσεις τις ασήμαντες και μίζερες ζωές μας. Που θα βάλεις -για άλλη μία φορά- το σκάφος σου ασπίδα, φράζοντας τις συνεχόμενες ορδές του εχθρού. Που με απαράμιλλο θάρρος και πρωτοφανή επιδεξιότητα θα



Αυτό πρέπει οπωσδήποτε να το πιλοτάρετε...



...το ίδιο και αυτό.



Ορισμένα motherships είναι θηριώδη...



...κάτι που δεν χωρά συζήτηση.



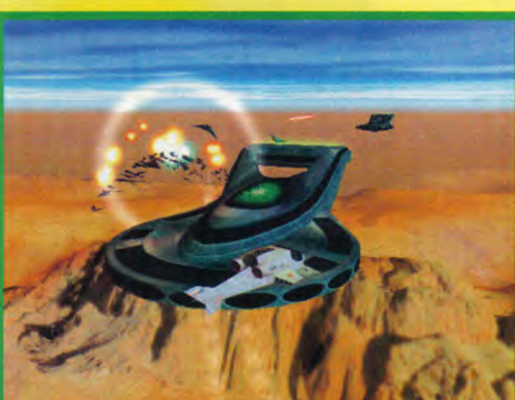
Πολύ "StarTrek" μου θυμίζει αυτό.

ξετινάξεις με συνεχόμενα lazer blasts τα διαστημικά καθάρματα πίσω, εκεί από όπου ήρθαν. Που δεν θα διστάσεις να πολεμήσεις σε βουνά, σε αέρα και θάλασσα μέχρι να μην απομείνει τίποτε που θα μαρτυρά την εξωγήινη εισβολή. Ευχαριστούμε θερμά, ω τεράστιε, ω γιγαντιαίε gamer!

GAMEPLAY

Αν και το Incoming είναι ένα καθαρό 3D shooter, πολλές φορές ξεφεύγει από αυτόν το χαρακτηρισμό - όσο κάτι τέτοιο είναι δυνατό. Στο παιχνίδι υπάρχουν πέντε επιλογές όσον αφορά στο gameplay: Arcade, Campaign Action, Campaign Tactics, Network και Split screen. Στην Arcade επιλέγετε όποιο από τα διαθέσιμα σκάφη θέλετε (δεν προσφέρονται όλα, αφού πολλά από αυτά εμφανίζονται αποκλειστικά σε συγκεκριμένα σενάρια) και αγωνίζεστε... ανέμελα, με στόχο μόνο το high score. Οι Campaign Action και Tactics είναι πάνω-κάτω οι ίδιες, με τη μόνη διαφορά ότι στη δεύτερη υπάρχουν και επίπεδα real time στρατηγικής! Μην πάει ο νους σας σε πολύπλοκες τακτικές και πολύωρες επιχειρήσεις. Τα επίπεδα κάτω από αυτή την επιλογή εμφανίζουν το χάρτη (στην αρχή τη βάση σας) σε κάτοψη, ενώ εσείς προσπαθείτε με συνδυασμένες κινήσεις και επιλογές των μονάδων σας να απωθήσετε τον εχθρό. Στη συνέχεια, η δράση επανέρχεται στο καθαρό action πρόσωπό της μέχρι την επόμενη strategy αποστολή.

Το campaign του Incoming είναι καταπληκτικό. Υπάρχουν έξι σενάρια (συν τέσσερα στο Campaign Action) που θα πρέπει να φέρετε εις πέρας, με δέκα υπο-αποστολές το καθένα. Το θετικό της υπόθεσης είναι ότι σε κάθε σενάριο τα objectives σας δεν είναι μόνο τα καθιερωμένα "τσακίστε τα εχθρικά σκάφη και κερδίστε", αλλά παρουσιάζουν σημαντική ποικιλία. Θα κληθείτε να υπερασπίσετε τη βάση σας από μαινόμενες εξωγήινες ορδές, να περιμαζέψετε ένα σκάφος που περιέχει σημαντικές πληροφορίες, να καταστρέψετε τις γεννήτριες ασπίδων των εξωγήινων, να προστατέψετε ορισμένα οχήματα, έως και "πυροσβέστης" θα πρέπει να διατελέσει το σκάφος σας, ώστε ένα διαστημόπλοιο που κινδυνεύει από κοντινές φλόγες να εκτοξευθεί με ασφάλεια! Το δεύτερο εντυπωσιακό στοιχείο είναι ότι σε κάθε σενάριο δεν χειρίζεστε μόνο ένα σκάφος αλλά αρκετά διαφορετικά. Εκεί που μόλις προσγειώσατε το ελικόπτερό σας έχοντας απωθήσει μία εχθρική αεροπορική δύναμη, αμέσως επιστρέφετε στη βάση σας, μέσα σε έναν πυργίσκο, ώστε να αντιμετωπίσετε μια εχθρική εισβολή. Μόλις τα καταφέρετε, χωρίς χρονοτριβή, μεταβαίνετε στο εσωτερικό ενός τανκ για να κυνηγήσετε τις επίγειες εχθρικές δυνάμεις. Το αποτέλεσμα είναι φανταστικό! Ασταμάτητη δράση που διαφέρει από αποστολή σε αποστολή και μεγάλες δόσεις αγωνίας γι' αυτό που σας περιμένει στη συνέχεια.



Αυτή η οπτική είναι από τις πλέον εντυπωσιακές.

Στην πράξη, το Incoming είναι πολλά παιχνίδια σε ένα, αφού κάθε σκάφος έχει διαφορετικές κινήσεις (και... φιλοσοφία) από τα υπόλοιπα. Θα πιλοτάρετε ελικόπτερα, Harrier, Hovercraft(!), τανκ, θα χειριστείτε αμυντικούς πυργίσκους, βαριά ή ελαφριά βομβαρδιστικά... Ολη η ελίτ των shoot'em up στη διάθεσή σας.

ΕΤΑΙΡΙΑ
RAGE SOFTWARE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
3D accelerator 4MB ή συμβατός με AGP bus, Pentium 133 MHz, Windows 95, SoundBlaster ή συμβατή, 2x CD-ROM, DirectX 5.0, 50MB στο σκληρό, 16MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826

ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ & ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ DOGFIGHTS

Η κίνηση όλων των σκαφών του Incoming είναι κάτι το εκπληκτικό. Τόσο μεγάλη ελευθερία αμφιβάλλω αν θα βρείτε σε άλλο παιχνίδι του είδους.

YOU ARE MINE!

Τα εχθρικά αεροσκάφη προσπαθούν να ελιχθούν πάνω απ' το κεφάλι σας. Τους έχετε στο στόχαστρο, δεν μπορούν να φύγουν, δεν μπορούν να κρυφτούν, σας ανήκουν! Fire, και την επόμενη φορά θα πρέπει να το σκεφτούν καλύτερα.







Τα secondary weapons είναι ολίγον θεαματικά.

Μπορείτε να κάνετε σχεδόν όποια κίνηση σκεφτείτε, οποιονδήποτε ελιγμό βάλετε στο μυαλό σας. Εξαίρεση αποτελούν οι αποστολές, στις οποίες αναλαμβάνετε έναν πυργίσκο που μπορεί μόνο να κινηθεί κυκλικά γύρω από τον άξονά του. Τα υπόλοιπα οχήματα κινούνται όπως εσείς θελήσετε (με μοναδικό περιορισμό ένα όριο ύψους στα αεροσκάφη - λογικό δεν είναι;). Τα τανκ σκαρφαλώνουν στα ψηλότερα βουνά, τα ελικόπτερα περιστρέφονται δαιμονισμένα και προσγειώνονται σε οποιαδήποτε σημείο και τα αεροσκάφη προσφέρουν δυνατές συγκινήσεις με την ευελιξία τους στα dogfights.

ΦΩΤΑ, ΠΑΡΑΚΑΛΩ!

Φαίνεται ότι οι εκτυφλωτικοί φωτισμοί και τα πολύχρωμα ειδικά εφέ είναι πλέον απαραίτητα (προς μεγάλη μας χαρά) σε ένα παιχνίδι. Δείτε μερικά εντυπωσιακά στιγμιότυπα του Incoming.








MOTHERSHIP TERROR

Τα μητρικά σκάφη του Incoming κυριολεκτικά προκαλούν δέος. Αμφιβάλλετε; Μα είστε σίγουροι;





Οι αερομαχίες είναι απίστευτες! Μπορεί να μην είναι απολύτως ρεαλιστικές (άλλωστε το παιχνίδι δεν είναι και flight simulator) αλλά είναι εκρηκτικές και ταχύτατες. Εχθρικά σκάφη σκίζουν τον αέρα δίπλα σας, καταδιωκτικά στριφογυρίζουν εκτοξεύοντας τις πολύχρωμες ακτίνες τους, βομβαρδιστικά χτυπούν στόχους εδάφους ενώ εσείς επιχειρείτε να τα σταματήσετε και τεράστια (μερικά καταλαμβάνουν σχεδόν όλη την οθόνη) motherships σας περιλούζουν με ενεργειακές ριπές όσο εσείς προσπαθείτε απεγνωσμένα να απομακρυνθείτε. Αυτό που ξαφνιάζει είναι η σημαντική ποικιλία των εχθρών. Εκτός από τα τυπικά διαστημόπλοια, αεροσκάφη και motherships, υπάρχουν πολλά είδη οχημάτων εδάφους, υποβρύχια (!), ενώ μέχρι και οι διάσημοι ιπτάμενοι δίσκοι κάνουν την εμφάνισή τους. Δεν μπορείτε να φανταστείτε τι συμβαίνει όταν σας επιτίθενται πολλές από αυτές τις δυνάμεις συνδυασμένα (εγώ πάντως ξέρω από... πρώτο χέρι). Συχνά ο αγώνας ενάντια στους εξωγήινους δεν είναι μοναχικός (αντίθετα με ό,τι σας έμαθαν στο σχολείο). Συμμαχικά αεροσκάφη βρίσκονται κοντά σας και βοηθούν το έργο σας. Τότε, αυτά που βλέπετε στην οθόνη σας είναι απερίγραπτα. Πραγματική κόλαση!

Ειλικρινά τόσο έντονη δράση δεν έχω δει ποτέ μου. Συχνά θα αισθανθείτε πως συμμετέχετε σε έργο επιστημονικής φαντασίας με μερικές από τις εντυπωσιακότερες σκηνές που έχετε δει. Αν σας αρέσουν -έστω και λίγο- τα shoot' em up, σταματήστε ό,τι κι αν κάνετε και τρέξτε να αγοράσετε το παιχνίδι. Σας εγγυώμαι, ΔΕΝ έχετε ξαναδεί τέτοιο πράγμα!



Πυρ κατά βούληση!

ΓΡΑΦΙΚΑ

Για να δείτε όλο αυτό το μεγαλείο, θα χρειαστείτε οπωσδήποτε μια 3D accelerator κάρτα. Αν δεν έχετε προχωρήσει στην απόκτησή της, βλέποντας τα συνοδευτικά screenshots μάλλον θα σπεύσετε. Αξίζει τον κόπο, αφού όλα όσα θα δείτε στην οθόνη σας είναι μαγευτικά. Το rendering των πολυγώνων είναι άψογο (ελάχιστες οι φορές που θα παρατηρήσετε κάποιο ενοχλητικό pixel να ξεφεύγει από το σκηνικό), με



Από τα animated sequences του Incoming.



Ποιος είναι το αφεντικό τώρα, ε, ποιος είναι;

όλα τα sprites να το αποδεικνύουν ανά πάσα στιγμή. Οι σκιάσεις και οι φωτισμοί είναι ρεαλιστικοί και παίζουν μεγάλο ρόλο στην οπτική απόλαυση που θα βιώσετε. Φοβερή δουλειά από τη Rage, σίγουρα είναι άξια συγχαρητηρίων - και... πάντα τέτοια. Επιμελώς έχουν προσεχθεί και άλλες λεπτομέρειες όπως αραιά σύννεφα, βλάστηση, τα μικρά κυματάκια που "σηκώνονται" όταν ένα ελικόπτερο πλησιάζει προς την επιφάνεια της θάλασσας κ.ά. Οσο για τις εκρήξεις, τα εφέ και τα χρησιμοποιούμενα χρώματα, τρεις λέξεις: Κοιτάξτε τις φωτογραφίες!

Αν και κατά γενική ομολογία τα γραφικά του Forsaken είναι από τα κορυφαία σε ένα action παιχνίδι μέχρι στιγμής (από κοντά και το Unreal), το Incoming συχνά "αμφισβητεί" αυτή την άποψη. Τη στιγμή που τα textured γραφικά του είναι τέλεια (δεν είναι σχήμα λόγου), τα backgrounds, όσο κοντά και



Εδώ μάχεστε τους εξωγήινους στη Σελήνη!!!

να πλησιάσετε, μπορούν εύκολα να παρομοιαστούν με πραγματικές φωτογραφίες και οι οπτικές παρουσιάζουν τη δράση εντελώς χολιγουντιανά, τα γραφικά του Incoming εύκολα θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν κορυφαία. Ομως -καλά τι νομίσατε, review του "PC Master" και δεν θα έχει όμως;- υπάρχουν ελαττώματα που αποδεικνύουν ότι η Rage δεν κατόρθωσε, τελικά, να αγγίξει το τέλειο. Ενίοτε τα σκάφη σας μυστηριωδώς διαπερνούν κάποια πολυγωνικά κτίρια, άλλοτε δε οι εναλλαγές της νοητής κάμερας σε μια οπτική (υπάρχουν έξι διαθέσιμες) γίνονται τόσο γρήγορα που δεν προλαβαίνετε να αντιληφθείτε τα όσα συμβαίνουν γύρω σας. Συμβουλή: Εξοικειωθείτε με τις δύο πρώτες οπτικές και "κολλήστε" σε αυτές.



Είμαι σίγουρος ότι εδώ χαζεύετε...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Απλός εφόσον τον συνηθίσετε. Προτιμήστε πληκτρολόγιο από το κλασικό 2 button joystick, μια και σε τέτοια περίπτωση τα πλήκτρα του δεν επαρκούν για όλες τις λειτουργίες, οπότε η παράλληλη χρήση του keyboard είναι αναγκαία. Οι βασικές λειτουργίες είναι η κίνηση των σκαφών σας, που ενδέχεται αρχικά να σας μπερδέψει (διαφορετικά κινείται π.χ. ένα ελικόπτερο από ό,τι ένα Harrier με τα ίδια πλήκτρα), και τα δύο διαθέσιμα όπλα - συνήθως ένα blaster και ένας εκτοξευτής πυραύλων. Στην οθόνη απεικονίζονται -εκτός των άλλων- ένα ραντάρ (στο μέσο του κάτω τμήματός της) και μια μικρή πυραμίδα ονόματι Way point marker, στο μέσο της ψηλότερης οριζοντίου της. Δύο πράγματα θα πρέπει να προσέχετε: Πρώτον, να ελέγχετε συνεχώς το ραντάρ σας. Δεύτερον, εφόσον σας ζητηθεί να μεταβείτε σε κάποιο σημείο, να φροντίζετε ώστε η πυραμίδα να δείχνει κάθετα στο επίπεδο της οθόνης. Διαβάστε το κατατοπιστικό manual προτού ξεκινήσετε και δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα.

ΗΧΟΣ

Το μουσικό κομμάτι που επενδύει τα αρχικά menus είναι... ανήκουστα όμορφο. Υποβλητική beat μουσική με μυστηριώδεις ambient τόνους σάς προδιαθέτει για μια συγκλονιστική συνέχεια (με το που φόρτωσα το παιχνίδι για πρώτη φορά, καθόμουν και άκουγα τη μουσική για πέντε λεπτά χωρίς καν να ξεκινήσω να παίζω!!!). Στη συνέχεια, όμως, αν είστε ιδιαίτερα απαιτητικοί στον τομέα του ήχου, δεν θα παρατηρήσετε κάτι το συγκλονιστικό. Κρίμα, γιατί περιμέναμε κάτι που να δένει απόλυτα με το έντονο κλίμα του παιχνιδιού, κάτι που να προωθεί τη δράση περισσότερο. Πάντως, ο ήχος σε γενικές γραμμές είναι αρκετά καλός και περιλαμβάνει μια πληθώρα από εφέ (κορυφαίος είναι ο θόρυβος



Το Cobra είναι πολύ "κακό".

των κανονιών) και όμορφη ηλεκτρονική μουσική.

MULTIPLAYER

Οι επιλογές Network και Split Screen αφορούν στο multiplayer τμήμα του παιχνιδιού. Η πρώτη παρέχει τις τυπικές IPX, Internet, Modem και Cable συνδέσεις, ενώ η δεύτερη το κλασικό διπλό τόσο στον ίδιο υπολογιστή όσο και μέσω δικτύου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	89
ΑΝΤΟΧΗ	84

92



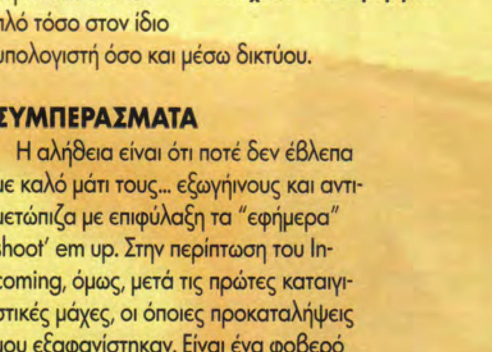
Ποτέ πριν οι εξωγήινοι δεν έδειχναν τόσο όμορφοι!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η αλήθεια είναι ότι ποτέ δεν έβλεπα με καλό μάτι τους... εξωγήινους και αντιμετώπιζα με επιφύλαξη τα "εφήμερα" shoot' em up. Στην περίπτωση του Incoming, όμως, μετά τις πρώτες καταιγιστικές μάχες, οι όποιες προκαταλήψεις μου εξαφανίστηκαν. Είναι ένα φοβερό game που κάθε φίλος της δράσης πρέπει να αποκτήσει. Δείτε το και δεν θα διαφωνήσετε. PC

DOGFIGHTS: ΠΟΛΕΜΩΝΤΑΣ ΣΤΑ ΣΥΝΝΕΦΑ

Οι εξωγήινοι πιλότοι θα σας εντυπωσιάσουν με τις ικανότητες και τα κολπάκια τους. Εσείς όμως δεν θα μασήσετε, έτσι;



Of LIGHT and DARKNESS
The prophecy



Το να έχει κάποιος μια πρωτότυπη ιδέα είναι λίγο δύσκολο στις μέρες μας - πολύ περισσότερο το να κυκλοφορήσει ένα ολοκληρωτικά πρωτότυπο adventure. Το OF LIGHT AND DARKNESS θα σας ξαφνιάσει σε όλα τα επίπεδα. Δεν μοιάζει με τίποτα, με κανένα από όσα έχετε δει μέχρι τώρα. Μοιάζει απίστευτο και όμως είναι αληθινό.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Η Interplay βρίσκεται στο στάδιο μιας μεγάλης αντεπίθεσης στο χώρο. Χωρίς κραυγές, με απλές αλλά πολύ έξυπνες κινήσεις, κερδίζει τη μία μάχη μετά την άλλη. Ετσι, "απλά" αποτάθηκε στον περίφημο Gil Bruvel, για να επιμεληθεί τα γραφικά ενός νέου της adventure. Οταν κυκλοφόρησε η σχετική είδηση, έγινε πραγματικός χαμός. Αυτό γιατί, άσχετα με το πόσοι -και αν- ήξεραν τον Gil, λόγω του Internet σχεδόν όλοι μπορούσαν να γνωρίσουν τη δουλειά του. Τα έργα του είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Αν δεν ξέρετε τι ακριβώς είναι ο σουρεαλισμός στη σύγχρονη τέχνη, δεν έχετε παρά να δείτε τα έργα του. Πράγματι, έχει "φύγει" πολύ μακριά, και μακάρι να είχα τη δυνατότητα να έχω κάποιο από τα έργα του στο σπίτι μου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η κεντρική ιδέα του παιχνιδιού είναι η εξής:

Ξυπνάς και συνειδητοποιείς ότι βρίσκεσαι σε ένα παράξενο χωριό, κάπου ανάμεσα στον Παράδεισο και την Κόλαση. Σου ανακοινώνουν ότι είσαι "αυτός που διαλέχτηκε" για να δώσει την αποφασιστική μάχη στον πόλεμο που αιώνες τώρα κρατεί ανάμεσα στις δυνάμεις του φωτός και του σκότους. Το ρολόι της αιώνιας δικαιοσύνης πλησιάζει στην ώρα μηδέν. Φαντάσματα μεγάλων μορφών της ανθρώπινης ιστορίας, που κατά τη διάρκεια της ζωής τους παρέβηκαν τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα, προαναγγέλλουν τον ερχομό του Αντίχριστου, του Αρμαγεδδώνα, το τέλος του Παραδείσου και του ανθρώπινου ονείρου.

Είσαι η μοναδική ελπίδα για να αντιμετωπίσεις την πιο σκοτεινή δύναμη από όσες έχουν εμφανιστεί στη Γη: τον περίφημο άρχοντα της Εβδομης Χιλιετίας, τον τρομερό Gar Hob. Είσαι η μοναδική ακτίδα φωτός που μπορεί να αποτρέψει την καταστροφή της Εβδομης Χιλιετίας.

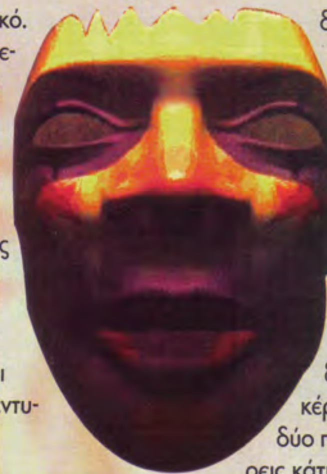
Η βασική ιδέα του παιχνιδιού στηρί-

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 5.0, 2x CD-ROM drive, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο, 100% Microsoft συμβατό mouse, 75MB στον σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536



Από τις πιο σημαντικές τοποθεσίες του.

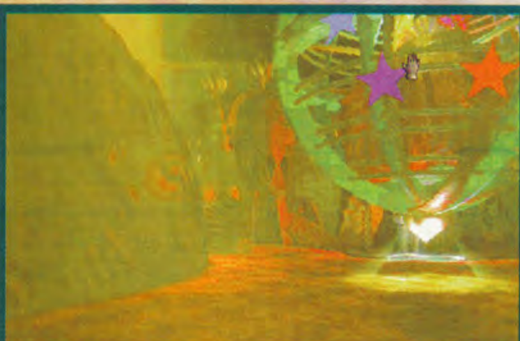
ζεται σε ένα μοναδικό υλικό. Εχουν γίνει πράγματι τρομερές έρευνες για μια σειρά "σημαντικών" ανθρώπων και για το ρόλο που έπαιξαν στην ανθρώπινη ιστορία. Εχουν μελετηθεί αρχαίοι πολιτισμοί, θρησκείες αλλά και σύγχρονες δραστηριότητες, προκειμένου να δημιουργηθεί το background της ιστορίας. Είναι όντως κάτι το εξαιρετικά εντυπωσιακό.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, έργο αποκλειστικά του Bruvel, απλά δεν "παίζονται"... Ισως πρόκειται για τον ορισμό του σουρεαλισμού. Εικόνες που θαμπώνουν δημιουργούν έναν κόσμο που όχι απλά δεν έχετε ξαναδεί μέχρι τώρα σε adventure game, αλλά ούτε καν έχετε ονειρευτεί.

Ο ήχος του τίτλου είναι επίσης εξαιρετικός. Φοβερή, ατμοσφαιρική μουσική, επιβλητικά ηχητικά εφέ και πάρα πολύ καλές ομιλίες βάζουν τη δική τους σφραγίδα σε αυτό το περίφημο adventure. Σημειώστε ότι τη φωνή στον "κακό" Gar Hob δανείζει ο εκπληκτικός Jame Woods, ενώ την Angel Gemini υποδύεται η εξαιρετική Lolita (όνομα και πράμα) Davidovich, γνωστοί και οι δύο από το χώρο του κινηματογράφου.



Οποτε βλέπεις flash με διάφορα χρώματα σημαίνει ότι εκείνη τη στιγμή ένα "φάντασμα" αντίστοιχου χρώματος έχει μπει στο χωριό.

Θα έμοιαζαν όλα τέλεια σε αυτό το παιχνίδι, αν δεν υπήρχαν δύο προβλήματα. Το ένα είναι, δυστυχώς, ο χειρισμός του (για το άλλο θα κάνουμε λόγο στη συνέχεια). Δεν ξέρω ποιος σχεδίασε αυτό το interface, αλλά μάλλον πρέπει να κοιμήθηκε μέρα.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά: Η δράση εκτυλίσσεται σε όλη την οθόνη. Η κίνησή σου προς κάποια κατεύθυνση γίνεται όπου ο κέρσορας αλλάζει σε δύο παπούτσια. Για να πάρεις κάτι (ο κέρσορας δείχνει μία παλάμη που ανοιγοκλείνει), απλά κάνεις κλικ τον κέρσορα-χέρι πάνω του και αυτόματα αυτό μεταφέρεται στο inventory σου. Για να δεις το inventory σου, κρατάς πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse!

Για να διαλέξεις ένα αντικείμενο, κρατάς πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και με το αριστερό κάνεις κλικ στο αντικείμενο που θέλεις. Τότε αυτό γίνεται highlighted. Αφήνοντας το δεξί πλήκτρο του mouse κλείνεις το inventory σου. Εχοντας διαλέξει με την ανωτέρω μέθοδο ένα αντικείμενο, το χρησιμοποιείς είτε πατώντας το πλήκτρο Spacebar ή το μεσαίο πλήκτρο -για όσους έχουν Logitech mouse - είτε κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο και αυτή τη φορά κάνοντας κλικ με το δεξί!!! Για να ξεδιαλέξεις τώρα ένα αντικείμενο, κρατάς πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και με το αριστερό κάνεις κλικ στο αντικείμενο που θέλεις.

Οποτε ο κέρσορας αλλάζει σε φωνογράφο, τότε μπορείς να ακούσεις κάτι χρήσιμο. Οταν ο κέρσορας αλλάζει σε τηλεσκόπιο, εκεί μπορείς να δεις κάτι χρήσιμο. Αν ο κέρσορας αλλάζει σε ένα λουκέτο, σημαίνει ότι είσαι μπροστά σε μία κλειδωμένη πόρτα και πρέπει να βρεις το κατάλληλο κλειδί για να την ανοίξεις. Τέλος, όταν ο κέρσορας αλλάζει σε απαγορευτικό σήμα, σημαίνει ότι δεν μπορείς να πας στη συγκεκριμένη τοποθεσία στο επίπεδο όπου είσαι (ανάλογα, στο 1, το 2 ή το 3).



Στο Mask room.



Ο περίφημος Αγγελος.

Σημείωσε επίσης τα εξής: Το πλήκτρο Pause παγώνει το παιχνίδι - κάτι πολύ χρήσιμο, όπως θα διαπιστώσεις στη συνέχεια. Με τα Page Up και Page Down ρυθμίζεις το Gamma control (screen brightness). Με το πλήκτρο Insert παίρνεις εικόνες σε pcx format, οι οποίες σώζονται μέσα στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Οπως προαναφέρθηκε, η Spacebar χρησιμοποιεί ένα αντικείμενο που έχεις ήδη διαλέξει. Τα Up Arrow και Down Arrow μεγαλώνουν ή μικραίνουν την εικόνα αντίστοιχα (με maximum την ανάλυση 640x480).

Με το πλήκτρο Esc περνάς στην αρχική οθόνη, από όπου μπορείς να κάνεις Save, Load, Exit, Continue Cur-



Από το τραγικό φινάλε του παιχνιδιού.






Τα περίφημα "φαντάσματα" όπως εμφανίζονται ανά τριάδες στο Map room, όταν κάνεις κλικ στα χρωματιστά αστέρια.



rent Game, Play Same Level και Play Customized Level. Επίσης εδώ υπάρχει η εξαιρετική δυνατότητα FREE TOUR, με την οποία μπορείς να γυρίσεις όλο το παιχνίδι χωρίς να σε ενοχλήσει ούτε το ρολόι ούτε κάποιο "φάντασμα".

Τι ενοχλεί πολύ λοιπόν στο χειρισμό του; Καταρχήν ο τρόπος λειτουργίας του inventory και χρήσης των αντικειμένων. Σημείωσε ότι ειδικά τα trans-portal items που μαζεύεις δεν ξεχωρίζουν καθόλου μέσα στο inventory, ενώ ο μόνος τρόπος για να δεις ποιο είναι το καθένα είναι να το κάνεις highlight. Είναι κρίμα, γιατί δεν προσέχθηκε καθόλου ένα από τα πιο λειτουργικά μέρη ενός adventure. Επίσης το ρομπότ στην αρχική οθόνη, που συνέχεια σε ρωτά τι θέλεις να κάνεις (save κ.λπ.), είναι πολύ ενοχλητικό. Ο μόνος τρόπος για να το αποφεύγεις είναι να κάνεις κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse όταν πάει να γυρίσει προς τα σένα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού δεν περιγράφεται. Πώς να περιγράψεις την αίσθηση του πρωτότυπου, του τρομακτικού, του απρόσμενου; Ενα όμως είναι σίγουρο: ότι θα σε μαγνητίσει με τρόπο μοναδικό.

Η δράση περιλαμβάνει μια σειρά πρωτότυπων στοιχείων. Καταρχήν να σημειώσω ότι γίνεται σε Real Time mode (πραγματικό χρόνο) - και αυτό είναι το δεύτερο σημαντικά αρνητικό στοιχείο που εντόπισα στο παιχνίδι. Αν δεν προλάβεις να κάνεις κάθε τόσο μια σειρά πραγμάτων σε συγκεκριμένο χρόνο, χάνεις!!! Αυτό μετά από λίγο γίνεται ΠΟΛΥ εκνευριστικό, αφού χρειάζεται να παίξεις πάρα πολλές φορές το παιχνίδι για να καταλάβεις τι πρέπει να κάνεις και πώς.

Βασικός στόχος σου είναι να απελευθερώσεις όλα τα "φαντάσματα" που σου στέλνει ο Gar Hob. Για να γίνει αυτό, πρέπει να πετύχεις τρία πράγματα: Πρώτον, να εντοπίσεις το κατάλληλο SIN ROOM κάθε φαντάσματος. Δεύτερον, να βρεις το σωστό από πλευράς χρώματος ORB για αυτό. Τρίτον, επίσης να βρεις το κατάλληλο ARTIFACT για το συγκεκριμένο φάντασμα. Οταν πληροίς και τα τρία προαναφερθέντα στοιχεία, πας στο κατάλληλο Sin δωμάτιο, ανοίγεις το inventory σου, κάνεις highlight το σωστό Orb και το σωστό Artifact και μετά, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, κάνεις κλικ με το δεξί και το Φως της Αποκάλυψης θα το απελευθερώσει. Υπάρχουν 3 επίπεδα του παιχνιδιού που πρέπει να περάσεις, προτού αντιμετωπίσεις τον ίδιο τον Gar Hob.



Δείγμα του Inventory σου.

GIL BRUVEL





Ο Gil Bruvel είναι ένας πολυβραβευμένος Γάλλος ζωγράφος παγκόσμιας φήμης, ένας πραγματικός οραματιστής. Ξεκίνησε να κάνει μαθήματα ζωγραφικής στα 9 του χρόνια, ενώ στα 14 του έγινε δεκτός στο περίφημο Εργαστήριο Αποκαταστάσεων του Laurent de Montcassin. Το ενδιαφέρον του για τους υπολογιστές ξεκίνησε μόλις το 1992. Σήμερα ζει στη Χαβάη, στο νησί Maui. Το μεγαλύτερο μέρος της περίφημης "ηλεκτρονικής/ψηφιακής" ζωγραφικής του γίνεται με το Alias Power Animator πρόγραμμα, σε ένα Silicon Graphics Onyx workstation.

Περισσότερα για αυτόν και την πράγματι εκπληκτική δουλειά του μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://www.bruvel.com/.

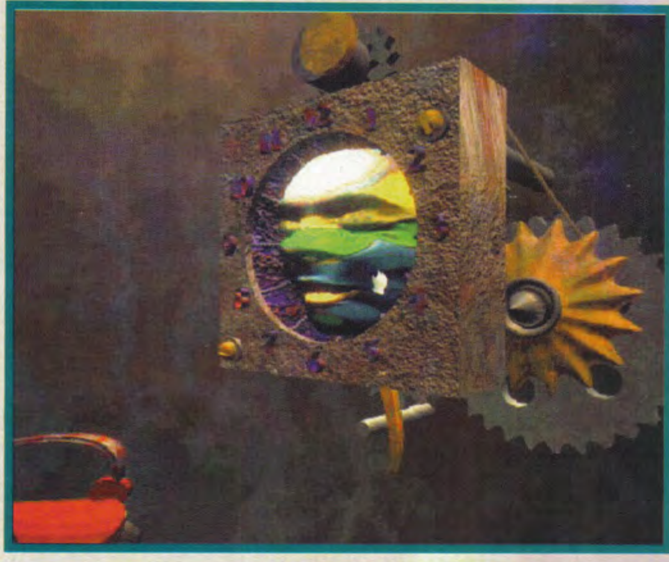




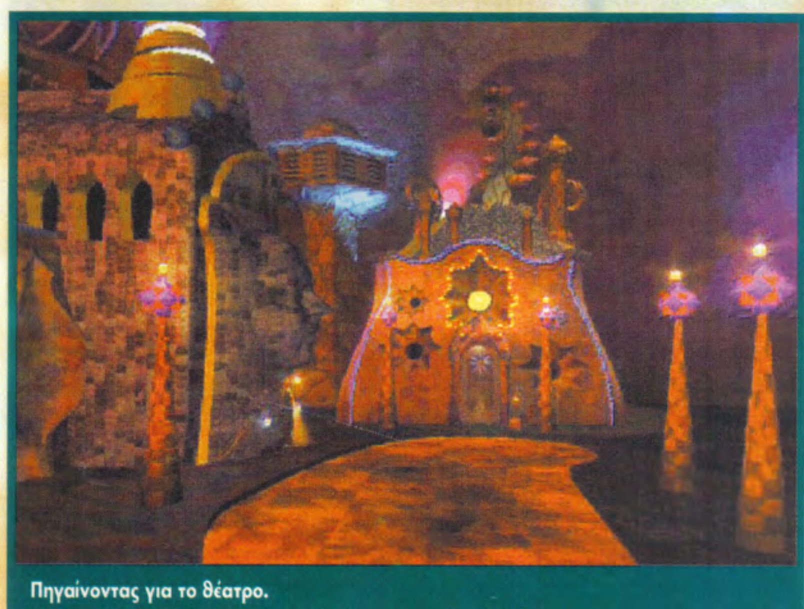
Εδώ βλέπεις την πρώτη σου αποστολή, το δωμάτιο που πρέπει να εντοπίσεις.

Η δράση διαρκεί πολύ χρόνο, ενώ πρέπει να πηγαινοέρχεσαι συνεχώς. Πολυτιμότατο βοήθημά σου αποδεικνύεται ο χάρτης του παιχνιδιού, που βρίσκεται στο πίσω μέρος μίας μεγάλης κάρτας, που δείχνει και τα Artifacts. Μπορείς να συντομεύεις την κίνησή σου χρησιμοποιώντας τα σωστά portals. Το πού σε στέλνει το καθένα το βλέπεις από την εικόνα που υπάρχει στον εν λόγω χάρτη, έτσι αυτός γίνεται διπλά πολύτιμος. Στο Level 3 θα αντιμετωπίσεις τους φοβερούς Dark Lords: Εκεί ο αγώνας σου είναι πάρα πολύ δύσκολος. Σημείωσε ότι για να ανοίξεις μία πόρτα, αφού κάνεις highlight το σωστό αντικείμενο, το ενεργοποιείς κάνοντας κλικ στην πόρτα. Σε αυτή την περίπτωση, επ' ουδενί ΜΗΝ πατήσεις τη Spacebar. Το κέντρο του παιχνιδιού είναι το Mask Room. Σε αυτό θα βρεις στους τοίχους μια σειρά άστρων διαφορετικού χρώματος. Κάνοντας κλικ σε όποια από αυτά σου επιτρέπει το παιχνίδι, ενεργοποιείς για κάθε άστρο 3 "φαντάσματα". Το χρώμα του άστρου δείχνει και το τι χρώμα πρέπει να είναι το Orb για το συγκεκριμένο "φάντασμα". Στο συγκεκριμένο δωμάτιο πας ως εξής: Προχώρησε μέχρι την "υδρόγειο σφαίρα", στρίψε λίγο δεξιά και προχώρησε όλο μπροστά, μέχρι να μπεις στο θέατρο. Στρίψε αριστερά και θα δεις μια μικρή πόρτα. Μπες και θα βγεις σε ένα χολ με 2 μεγάλες μάσκες. Στρίψε 360 μοίρες και θα δεις μια τρίτη μάσκα. Κάνε κλικ σε αυτή και θα βρεθείς στο Mask Room. Τέλος σημείωσε ότι, όταν βλέπεις ένα παράξενο, έγχρωμο flash, αυτό σημαίνει ότι μπήκε στο χώρο ένα "φάντασμα" που ταιριάζει στο χρώμα αυτό. Γενικά η δράση του τίτλου είναι ιδιαίτερα δύσκολη και απαιτεί πάρα πολλή προσπάθεια. Ο χρόνος που είναι αντίπαλός σου είναι αμείλικτος, δεν συγχωρεί την παραμικρή καθυστέρηση.









Πηγαίνοντας για το θέατρο.

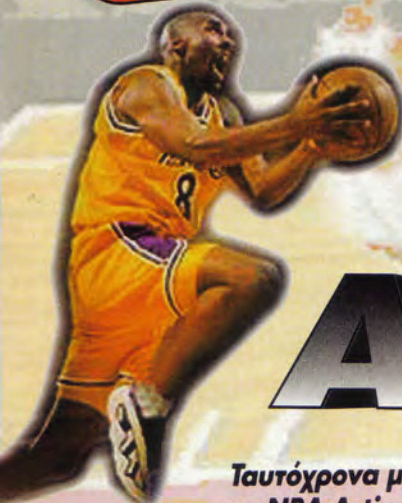
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	60
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	100

85



Το πιο πρωτότυπο adventure των τελευταίων χρόνων. Συνδυάζει με μοναδικό τρόπο γραφικά απίστευτης αισθητικής, εξαιρετικό σενάριο και πλούσια δράση. Μην το χάσετε με τίποτα - πρόκειται για κάτι πράγματι διαφορετικό, που θα καθηλώσει όποιον ασχοληθεί μαζί του.



NBA Action 98

Ταυτόχρονα με το Worldwide Soccer 98 η Sega κυκλοφόρησε το NBA Action 98, στην προσπάθειά της να κερδίσει την προτίμηση του φίλαθλου κοινού των PCs. Το έργο της όμως δεν είναι εύκολο.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Οταν αναφερόμαστε σε παιχνίδια μπάσκετ στα PCs, ένα όνομα έρχεται στο μυαλό μας: NBA Live. Από το 1995, οπότε εμφανίστηκε το πρώτο NBA Live, έχουν έρθει και παρέλθει δεκάδες ανταγωνιστές του, οι οποίοι όμως δεν στέριωσαν. Σας λένε τίποτα τα ονόματα NBA Jam, NBA Hangtime, World League Basketball, Run & Jam ή NCAA Basketball; Είναι όλα τους παιχνίδια μπάσκετ που κυκλοφόρησαν τα τελευταία χρόνια και έμειναν στην αφάνεια, κάτω από τη σκιά των NBA Live.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Στις ελεύθερες βολές η Sega υιοθέτησε το γνωστό σύστημα του σταυρού.

Το NBA Action 98 όμως, που έχει τις ρίζες του στο Sega Saturn, φιλοδοξεί να διαφοροποιηθεί από όλα τα αποτυχημένα μπασκετάκια των τελευταίων ετών και διαθέτει αρκετά αξιόλογα χαρακτηριστικά για να το πετύχει.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι της Sega δεν διαφοροποιείται από όλους τους ανταγωνιστές του που έχουν τα τρία μαγικά γραμματάκια N-B-A στον τίτλο τους. Διαθέτει σχεδόν όλους τους παίκτες του επαγγελματικού αμερικανικού πρωταθλήματος και όλες τις ομάδες, με αυθεντικές στολές και γήπεδα. Ενας ή δύο χρήστες μπορούν να διαγωνιστούν σε ένα ολόκληρο πρωτάθλημα ή σε αγώνα επίδειξης, ενώ δεν λείπει η δυνατότητα για τη δημιουργία παικτών και την εξάσκηση σε κινήσεις και τακτικές.

Το interface του προγράμματος είναι απλό και λειτουργικό, αλλά δεν είναι τόσο εντυπωσιακό όσο αυτό του NBA Live (κυρίως στην έκδοση του 1997). Επίσης διαθέτει ένα εντελώς ανόητο χαρακτηριστικό, η παρουσία του οποίου προκαλεί απορίες. Εξηγούμαι αμέσως: Ολοι ξέρουμε ότι οι υπολογιστές μας διαθέτουν ένα μεγάλο πράγμα με πολλά-πολλά κουμπιά, που το λέ-



Ο Karl Malone σε προσπάθεια για κάρφωμα.


Τα replays σας επιτρέπουν να δείτε από διάφορες όψεις τις φάσεις που σας ενδιαφέρουν.



Ο Pippen ετοιμάζεται να καρφώσει κάτω από το βλέμμα του ανήμπορου να αντιδράσει Malone.



Τα κόλπα στα μπασίματα είναι στην ημερήσια διάταξη.



Από το jumpball αρχίζουν όλα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SEGA
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, 40MB HD, 4x CD-ROM, SB16, Win 95, DirectX 5
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

νε πληκτρολόγιο. Αυτό το πράγμα μάς επιτρέπει εκτός των άλλων να γράφουμε λέξεις με αυτό. Γιατί λοιπόν το NBA Action δεν μας αφήνει να το χρησιμοποιήσουμε όταν κατά τη διαδικασία δημιουργίας νέων παικτών μάς ζητά το όνομά τους; Γιατί μας επιβάλλει να επιλέξουμε ένα - ένα τα γράμματα από την οθόνη, όπως γίνεται στα coin-op και τις παιχνιδομηχανές; Μήπως αυτό εννοεί η Sega όταν υποστηρίζει ότι κάνει πιστές μεταφορές από τα coin-op;

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Θα σταματήσω όμως την γκρίνια, για να προχωρήσω στα ενδότερα του παιχνιδιού. Κάθε αγώνας αρχίζει με την είσοδο των ομάδων στον αγωνιστικό χώρο και την αναγγελία των ονομάτων των παικτών. Τα γραφικά αποτελούνται από πολύγωνα αλλά ωχριούν σε σχέση με εκείνα στο NBA Live 98. Τα πρόσωπα των παικτών δεν δείχνουν ρεαλιστικά, οι στολές είναι μέτρια φτιαγμένες και γενικώς απουσιάζει η λεπτομέρεια τόσο στους παίκτες όσο και στο γήπεδο. Επίσης, σε κάποιες κοντινές λήψεις είναι πολύ εμφανές το πρόβλημα του pixelation. Ακόμα, οι θεατές είναι πολύ άσχημα σχεδιασμένοι και οι πανηγυρισμοί τους είναι επιεικώς αστείοι. Γενικώς τα γραφικά δείχνουν χειρότερα ακόμα και από την περσινή έκδοση του NBA Live, αλλά μη βιαστείτε να τα απορρίψετε. Το animation είναι ρεαλιστικό και ομαλό, οι παίκτες έχουν στο ρεπερτόριό τους πάρα πολλές κινήσεις και η δράση είναι γρήγορη.

Κάνοντας λόγο για ταχύτητα, η Sega συνιστά έναν P-133 για να παίξετε το παιχνίδι. Προσωπικά θα συνιστούσα έναν P-200MMX με μια καλή κάρτα γραφικών, με δεδομένο το ότι όταν παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα υπάρχει αισθητή πτώση της απόδοσης. Επίσης, όπως στα περισσότερα παιχνίδια της Sega, δεν υπάρχει υποστήριξη για 3D accelerators και μέχρι στιγμής δεν έχει εμφανιστεί ούτε κάποιο patch που να διορθώνει αυτή την ατέλεια.

Οπως στα γραφικά έτσι και στον τομέα του ήχου το παιχνίδι αφήνει ανάμεικτες εντυπώσεις. Τα εφέ είναι ικανοποιητικά, χωρίς να προσφέρουν κάτι ιδιαίτερο. Ο σχολιασμός γίνεται από τον Chick Hearns, τον επίσημο σχολιαστή των Lakers. Ο ρυθμός του είναι γρήγορος και ζωηρός, αλλά δυστυχώς οι ηχογραφημένες φράσεις είναι ελάχιστες. Ετσι, μετά τη δέκατη φορά στο ίδιο ημίχρονο που θα ακούσετε: "He got caught with his hand in the cooking jar" έπειτα από ένα φάουλ, θα αρχίσετε να κουράζεστε.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ας τα αφήσουμε όμως όλα αυτά, αφού άλλωστε και η ίδια η Sega δεν ποντάρει τόσο στις εντυπώσεις που αφήνουν τα γραφικά και ο ήχος όσο στο gameplay του NBA Action 98. Κατά πάσα πιθανότητα πρόκειται για τον πιο ρεαλιστικό εξομοιωτή του αθλήματος. Ο χειρισμός των παικτών απαιτεί συνολικά οκτώ πλήκτρα, επομένως αν διαθέτετε ένα χειριστήριο τεσσάρων πλήκτρων θα βρεθείτε σε μειονεκτική θέση. Πάντως, σε αντίθεση με το NBA Live, το παιχνίδι της Sega σας επιτρέπει

ΠΡΟΠΟΝΗΘΕΙΤΕ!



Επειτα από ώρες ιδρώτα στην προπόνηση, θα συναγωνιστείτε τους "Jordan" και "Malone" αυτού του κόσμου.



Ιδού η θρυλική ραβέρσα του Kareem.

Εντάξει, είναι σίγουρο ότι έχετε αστείρευτο ταλέντο και μπορείτε να κάνετε μαγικά με την μπάλα. Ακόμα και έτσι όμως, λίγη προπόνηση δεν έβλαψε κανέναν. Ιδίως αν η επιλογή της προπόνησης είναι τόσο καλοφτιαγμένη όσο στο NBA Action 98. Ετοιμαστείτε λοιπόν να μπείτε, μόνοι σας ή με έναν φίλο, σε ένα άδειο γήπεδο με την μπάλα στα χέρια και να δοκιμάσετε τις διάφορες κινήσεις που μπορείτε να πραγματοποιήσετε. Με την επιλογή "Practice", εκτός από την ευχέρεια που θα αποκτήσετε σε reverse ντρίπλες, μπασίματα, κόλπα με την μπάλα, screen, πάσες, rebounds και follows, θα βελτιωθείτε ουσιαστικά και στο σουτ. Κάθε φορά που κάνετε κάποιο σουτ το παιχνίδι αξιολογεί την τεχνική σας. Μετά λίγη ώρα θα είστε έτοιμοι για το NBA!

NBA Action 98

ΠΟΥ ΠΗΓΕ Ο ΜΙΧΑΛΑΚΗΣ;



Ο κύριος που καρφώνει έχει πάρει τη θέση του Jordan στην πεντάδα των Bulls.

Το NBA Action 98 διαθέτει την επίσημη άδεια του NBA για τη χρησιμοποίηση των παικτών, των ομάδων και των συμβόλων του. Ετσι, από την οθόνη σας θα παρελάσουν σχεδόν όλοι οι αστέρες του αθλήματος, όπως ο Pippen, ο Mourning, ο Miller και ο Iverson. Οπως έχουμε συνηθίσει όμως, υπάρχει ένας παίκτης που δεν μας τιμά με την παρουσία του (προτιμά να τιμήσει το συμβόλαιο με τον σπόνσορά του): Πρόκειται για την Αυτού Εξοχότητα τον Michael Jordan. Στη θέση του οι Bulls έχουν έναν παίκτη με το νούμερο 98 στη φανέλα, άγνωστων λοιπών στοιχείων.

να αντιστοιχίσετε στο πληκτρολόγιο όσες λειτουργίες δεν "χωράνε" στο joypad σας, δίνοντας μια λύση στους κατόχους συμβατικών χειριστηρίων.

Στην επίθεση, οι παίκτες του NBA Action έχουν στη διάθεσή τους μεγάλη ποικιλία από κόλπα. Μπορούν να κάνουν reverse και σταυρωτές ντρίπλες, μπάσιμο με αλλαγή χεριού στον αέρα, σπάσιμο μέσης ή να καρφώσουν με δεκάδες εντυπωσιακούς τρόπους. Εκτός από τις ντρίπλες, ο παίκτης δεν ελέγχει ακριβώς τα μπασίματα και τα καρφώματα. Ανάλογα με τη θέση όπου βρίσκεται και το πόση ώρα κρατά πατημένο το σχετικό πλήκτρο, ο υπολογιστής επιλέγει ποια κίνηση θα εφαρμόσει. Αυτό είναι σχετικά περιοριστικό και λειτουργεί αρνητικά για το gameplay. Αντίθετα, πολύ καλό είναι το σύστημα του σουτ, η επιτυχία ή όχι του οποίου εξαρτάται αποκλειστικά από το χρήστη. Ανάλογα με το πόση ώρα θα πατήσει το σουτ και την αμυντική πίεση κάτω από την οποία θα βρίσκεται, θα εξαρτηθεί η κατάληξη της προσπάθειάς του.

Στον τομέα της πάσας, το NBA Action προσφέρει δύο εναλλακτικά συστήματα. Το πρώτο από αυτά επιτρέπει στον παίκτη να πασάρει προς το συμπαίκτη του τον οποίο κοιτάζει. Αν προς την κατεύθυνση όπου βλέπει ένας παίκτης υπάρχουν δύο συμπαίκτες του, τότε, πατώντας το πλήκτρο της πάσας για αρκετή ώρα, η μπάλα θα καταλήξει σε αυτόν που βρίσκεται μακρύτερα. Ο δεύτερος τρόπος πάσας του παιχνιδιού, το λεγόμενο icon passing, επιτρέπει στον παίκτη που έχει την μπάλα να τη στείλει σε οποιονδήποτε συμπαίκτη του, ανεξάρτητα από το αν τον βλέπει ή όχι. Γενικώς οι πάσες του NBA Action είναι ρεαλιστικές και οι assist του NBA Live, που δείχνουν να περνάνε μέσα από τους παίκτες για να καταλήξουν ως διά μαγείας στον αποδέκτη τους, δεν είναι εφικτές.

Στην άμυνα, σε αντίθεση με άλλα

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	77
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	82

82



Ο σημαντικότερος -ίσως και ο μοναδικός- ανταγωνιστής του NBA Live 98.

ΚΑΜΕΡΕΣ

Για την καλύτερη παρακολούθηση και συμμετοχή στον αγώνα, το NBA Action 98 διαθέτει 11 διαφορετικές κάμερες:



Full Court High



Full Court Med



Full Court Low



Side High



Side Med

παιχνίδια μπάσκετ, το NBA Action 98 επιβραβεύει την προσπάθεια του παίκτη. Οι αμυνόμενοι μπορούν με σωστές τοποθετήσεις να κλέψουν την μπάλα, να κερδίσουν επιθετικά φάουλ και να κόψουν σουτ. Το παιχνίδι δεν αναγνωρίζει τον κανόνα της "illegal defense", έτσι η κάλυψη των κενών χώρων γίνεται εύκολη υπόθεση. Σε αντίθεση με το NBA Live 98, το μπασκετάκι της Sega δεν ευνοεί τα άγαρμπα κλεψίματα με το "Turbo" πατημένο και δεν αφήνει ατιμώρητα μαρκαρίσματα που θυμίζουν περισσότερο αγώνα πάλης.

Τα σφυρίγματα των διαιτητών, ακόμα και σε δύσκολες τεχνικά περιπτώσεις, όπως αυτές των επιθετικών φάουλ, είναι ως επί το πλείστον σωστά. Ξεχάστε λοιπόν τα άλλοθι για την πουλημένη διαιτησία και τα λεφτά του αντίπαλου προέδρου: Εδώ δεν περνάνε.

Στον τομέα των επιλογών στρατηγικής, τέλος, το NBA Action επιτρέπει την εύκολη επιλογή συστημάτων, τόσο αμυντικών όσο και επιθετικών, κατά τη διάρκεια του αγώνα. Επίσης, οι αλλαγές παικτών μπορούν να γίνονται είτε από τον ίδιο το χρήστη είτε αυτόματα από τον υπολογιστή.



Ο Derick Coleman ίπταται.

Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά έχουν ως αποτέλεσμα ένα πολύ στρωτό και ρεαλιστικό gameplay. Οι συνεχείς ατομικές ενέργειες δεν επιβραβεύονται και είναι δύσκολο να πετύχετε εξωπραγματικά καλάθια. Τα παιχνίδι απαιτεί συγκέντρωση, προσπάθεια και επιμονή για να τα καταφέρετε, ιδίως με αντίπαλο έναν άλλο παίκτη και όχι τον υπολογιστή. Μην περιμένετε γρήγορο παιχνίδι, πάνω-κάτω και πολλές εντυπωσιακές φάσεις. Ενας αγώνας στο NBA Action 98 θυμίζει περισσότερο ευρωπαϊκό παρά αμερικανικό μπάσκετ.



Κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορείτε να καθορίσετε το σύστημα της ομάδας σας.

Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Σίγουρα η Sega έχει κάνει καλή δουλειά, που εν πρώτοις δεν φαίνεται. Τα σχετικώς φτωχά γραφικά -ιδίως σε σύγκριση με τα παιχνίδια της EA Sports- και ο μέτριος ήχος ίσως να σας απογοητεύσουν. Το παιχνίδι όμως έχει πολύ καλό gameplay, προσφέρεται για μακρόχρονη απασχόληση και σίγουρα θα σας διασκεδάσει. Αν ο arcade χαρακτήρας του NBA Live 98 σας κουράζει, τότε το Sega NBA Action 98 είναι το παιχνίδι μπάσκετ που φτιάχτηκε για εσάς. PC


Side Low


Iso High


Iso Med


Iso Low


Action


Rafter

INDUSTRY GIANT

Το καλό με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ότι σας επιτρέπουν να ικανοποιήσετε τις πιο μεγαλομανείς φιλοδοξίες σας. Μήπως θέλετε να ταξιδέψετε σε φανταστικούς τόπους; Κανένα πρόβλημα. Μήπως πάλι προτιμάτε να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας απέναντι στα τέρατα της κολάσεως; Κοπιάστε. Μήπως είστε από αυτούς που επιθυμούν να κατακτήσουν τον κόσμο; Και αυτό γίνεται.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr



Μπορείτε να δείτε τα κέρδη που σας έχει αποφέρει κάθε είδος.

Σε εσάς τους τελευταίους απευθύνεται το νέο παιχνίδι της Interactive Magic, το Industry Giant. Μην περιμένετε όμως μάχες και αιματοχυσίες. Στο Industry Giant δεν υπάρχουν τέτοια. Η κατάκτηση του κόσμου θα έρθει με τη δημιουργία μιας παντοδύναμης οικονομικής αυτοκρατορίας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- **ΑΝΩΤΑΤΟ**

Πρόκειται δηλαδή για ένα παιχνίδι που θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε "οικονομικής στρατηγικής", στο πρότυπο κλασικών τίτλων όπως τα Railroad Tycoon, A-Train και Transport Tycoon. Παρ' ότι το παιχνίδι της Interactive Magic είναι σαφέστατα εμπνευσμένο από τα παραπάνω, και ιδίως από το τελευταίο, εντούτοις έχει αρκετούς άσσους κάτω από το μανίκι του, που του επιτρέπουν να κερδίσει επάξια μια θέση στις προτιμήσεις σας.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Γενικά, τα παιχνίδια αυτού του είδους δεν φημίζονται για τα γραφικά τους. Η φύση του gameplay απαιτεί περισσότερο σαφήνεια και ευκολία χειρισμού παρά εντυπωσιακά εφέ και εκμετάλλευση του πιο εξελιγμένου hardware. Παρ' όλα αυτά, οι κατασκευαστές του Industry Giant έχουν βάλει τα δυνατά τους και έχουν φτιάξει ένα αρκετά όμορφο στην εμφάνιση παιχνίδι. Τα γραφικά είναι τρισδιάστατα, ισομετρικά και μπορούν να απεικονιστούν σε αναλύσεις από 640x480 έως 1.024x768. Η σχεδίασή τους είναι λεπτομερής αλλά η συνολική εικόνα τους δεν διαφοροποιείται ιδιαίτερα από το πολύ παλιότερο Transport Tycoon. Βέβαια, μη λησμονείτε ότι το TT είχε καταπληκτικά γραφικά για την εποχή του, που ξεπερνούσαν κάθε προσδοκία.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι μέ-

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERACTIVE MAGIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95, DirectX 5
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	88

83



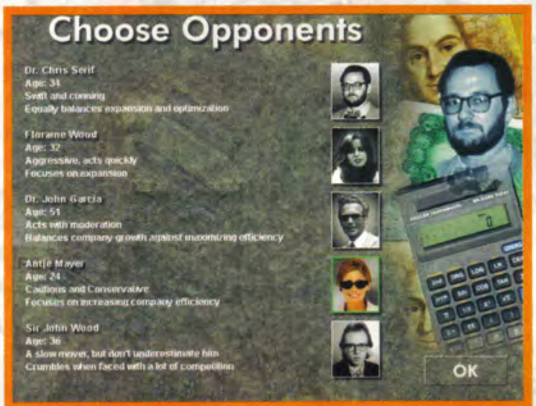
Αν είχε δοθεί λίγο περισσότερη προσοχή στις λεπτομέρειες, θα ήταν το κορυφαίο παιχνίδι οικονομικής στρατηγικής.

ΤΟ INDUSTRY GIANT ΣΤΟ INTERNET

Μεταβαίνοντας στη διεύθυνση http://www.imagicgames.com/industrygiant/ θα βρεθείτε στη σελίδα του Industry Giant στο Δίκτυο, η οποία περιέχει διάφορες πληροφορίες και εικόνες για το παιχνίδι. Από αυτήν θα μπορέσετε να κατεβάσετε και το demo του παιχνιδιού για να σχηματίσετε τη δική σας γνώμη γι' αυτό.



τριος. Η μουσική καταντά κουραστική έπειτα από λίγη ώρα, ενώ τα διάφορα εφέ, αν και ικανοποιητικά, δεν έχουν την απαιτούμενη ποικιλία για να κρατήσουν ζωντανό το ενδιαφέρον του παίκτη. Πάντως, με δεδομένο το είδος του παιχνιδιού, αυτό δεν συνιστά ιδιαίτερο μειονέκτημα. Άλλες είναι οι απαιτήσεις μας από το Industry Giant...



Προτού αρχίσετε, θα πρέπει να επιλέξετε τους ελεγχόμενους από τον υπολογιστή αντιπάλους σας.

GAMEPLAY

Ο σκοπός του Industry Giant μπορεί να συνοψιστεί σε λίγες λέξεις: Στήστε ένα δίκτυο μεταφοράς πρώτων υλών στα εργοστάσια και προωθήστε τα προϊόντα αυτών σε σημεία λιανικής πώλησης. Φυσικά, η όλη διαδικασία περιπλέκεται από διάφορες παραμέτρους που σχετίζονται κυρίως με ζητήματα προσφοράς και ζήτησης.

Ας περιγράψουμε, όμως, ένα τυπικό παιχνίδι στο Industry Giant. Επιλέγοντας την εντολή New Game και καθορίζοντας κάποιες παραμέτρους σχετικά με τη χρονική περίοδο και τη διαμόρφωση του χώρου στον οποίο θα παίξετε (μορφολογία εδάφους, τύπος εδάφους, πυκνότητα πληθυσμού κ.λπ.), θα βρεθείτε σε μια παρθένα αγορά που περιμένει εσάς (και δυστυχώς και τους ανταγωνιστές σας), προκειμένου να εξελιχθεί και να προοδεύσει.

Αρχίζοντας θα πρέπει να μελετήσετε το χώρο και να εντοπίσετε τις μεγάλες πόλεις -και εν δυνάμει μεγάλες αγορές- καθώς και τους χώρους παροχής πρώτων υλών (ορυχεία, υλοτομεία, χημικά εργοστάσια κ.λπ.). Από εκεί και πέρα χρειάζεται να φτιάξετε την πρώτη σας γραμμή παραγωγής. Μία επιλογή θα ήταν να εκμεταλλευθείτε ένα υλοτομείο και να διοχετεύσετε τα ξύλα που βγάζει σε εργοστάσια χαρτικών, παιχνιδιών, κατασκευής οικοδομικών υλικών κ.α.

Ας υποθέσουμε ότι επιλέγετε να κατασκευάσετε ένα εργοστάσιο παιχνιδιών. Προτού σχεδιάσετε τον τρόπο μεταφοράς των ξύλων σε αυτό, φροντίστε να επιλέξετε το πιο πρόσφορο μεταφορικό μέσο με βάση το χώρο και το κόστος. Το παιχνίδι σάς επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε φορτηγά, τρένα, αεροπλάνα και πλοία. Συνεχίζοντας το υποθετικό μας παιχνίδι, ας πούμε ότι επιλέγετε τη λύση των φορτηγών. Για να μπορέσουν να



Το ενσωματωμένο tutorial σας βοηθά να καταλάβετε τις διαδικασίες του παιχνιδιού.



Το πρόγραμμα σας δείχνει τις απαιτούμενες πρώτες ύλες για την κατασκευή κάθε αγαθού. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, τα διαμαντένια δαχτυλίδια χρειάζονται διαμάντια και χρυσό.

ΚΟΙΤΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΨΗΛΑ

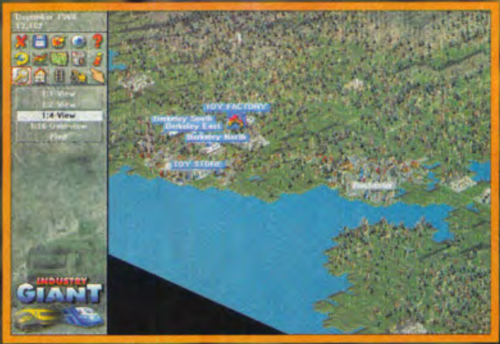
Για την παρακολούθηση του παιχνιδιού έχετε στη διάθεσή σας τέσσερα επίπεδα μεγέθυνσης.



Κανονική λήψη



Σε κλίμακα 1/2



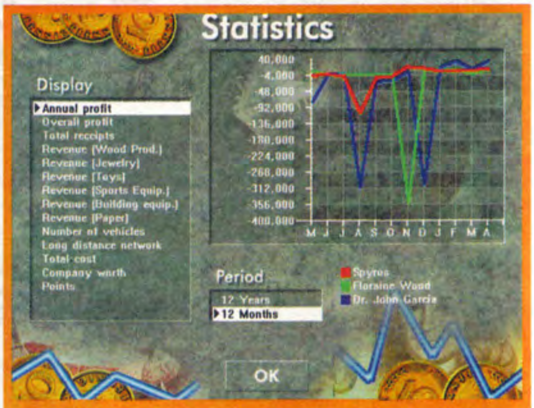
Σε κλίμακα 1/4



Σε κλίμακα 1/16

παραλάβουν και να αποθέσουν το φορτίο τους, χρειάζονται έναν σταθμό σε κάθε άκρη της διαδρομής (δηλαδή στο υλοτομείο και το εργοστάσιο) καθώς και έναν δρόμο που να τους συνδέει. Αφού κατασκευάσετε τους σταθμούς και το δρόμο, αγοράστε ένα φορτηγό και ορίστε ότι θα ξεκινά από το υλοτομείο, θα φορτώνει ξύλα και θα τα παραδίδει στο εργοστάσιο. Αυτό θα τα παραλαμβάνει και θα τα χρησιμοποιεί για την κατασκευή ξύλινων παιχνιδιών.

Ωραία λοιπόν! Εχετε φτιάξει μερικά παιχνιδάκια. Τι θα τα κάνετε; Προφανώς δεν θα τα αφήσετε να τα τρώει το σαράκι στις αποθήκες του εργοστασίου, αλλά θα τα προωθήσετε στην αγορά. Για το λόγο αυτό φροντίστε να φτιάξετε ένα κατάστημα λιανικής πώλησης παιχνιδιών, το οποίο θα κτίσετε σε μια μεγάλη πόλη, ώστε να έχετε πολλούς εν δυνάμει πελάτες. Η τοποθεσία που θα επιλέξετε έχει μεγάλη σημασία. Για την επιλογή της θα πρέπει να λάβετε υπόψη τόσο την υφιστάμενη κατάσταση της πόλης όσο και τις προοπτικές ανάπτυξης που έχει, με βάση την εμπορική δραστηριότητα σε αυτήν. Αφού φτιάξετε το κατάστημα κτίστε κοντά σε αυτό ακόμα έναν σταθμό, αγοράστε ακόμα ένα φορτηγό και βάλτε το να πηγαίνει τα παιχνίδια από το εργοστάσιο στο κατάστημα λιανικής πώλησης. Συγχαρητήρια! Μόλις βγάλατε τα πρώτα χρήματά σας...



Εχετε στη διάθεσή σας αρκετές οθόνες με στατιστικά στοιχεία.

Σταδιακά, όσο τα πράγματα εξελίσσονται, το δίκτυό σας διευρύνεται και ο ανταγωνισμός εντείνεται, είναι απαραίτητο να λαμβάνετε υπόψη ακόμα περισσότερες παραμέτρους. Ετσι, θα χρειαστεί να επενδύσετε χρήματα στη διαφήμιση των καταστημάτων σας, να βοηθήσετε την εξάπλωση των πόλεων και την ανάπτυξη της αγοράς και να προσαρμοστείτε στις καινούριες συνθήκες που δημιουργούνται με την εξέλιξη της τεχνολογίας και τις κινήσεις των ανταγωνιστών σας.

Κύριο χαρακτηριστικό του Industry Giant είναι η δυσκολία του. Προτού προβείτε σε οποιαδήποτε κίνηση απαιτείται σκέψη και σχεδίαση, γιατί τα λάθη δεν συγχωρούνται. Μολονότι είναι σχετικά εύκολο να κερδίσετε κάποια χρήματα, το να καταφέρετε να οργανώσετε ένα πλήρες και κερδοφόρο δίκτυο μεταφορών είναι μια αρκετά δύσκολη υπόθεση, που απαιτεί καλό προγραμματισμό και διορατικότητα.

Σε σχέση με παρόμοια παιχνίδια, όπως το Transport Tycoon, το Industry Giant διαφοροποιείται κατά ένα σημαντικό στοιχείο: Ο παίκτης δεν προσαρμόζει τις επιχειρήσεις του σε ήδη διαμορφωμένες αγορές αλλά δημιουργεί ο ίδιος τις οικονομικές συνθήκες. Ενώ στο TT τόσο οι πηγές πρώτων υλών όσο και τα εργοστάσια επεξεργασίας τους προϋπάρχουν στο χώρο και ο ρόλος του παίκτη είναι να τα συνδέσει με μεταφορικά μέσα, στο Industry Giant δεν υπάρχουν εργοστάσια, το δε χτίσιμό

τους επαφίεται στον παίκτη. Γενικά, το όλο στήσιμο του παιχνιδιού είναι πολύ καλό και η αυξανόμενη πολυπλοκότητά του, όσο περνά η ώρα, του προσδίδει ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον. Παρ' όλα αυτά, η Interactive Magic έχει παραγνωρίσει ορισμένες ατέλειες που στερούν από το Industry Giant τον τίτλο του κορυφαίου.

Καταρχήν, δεν υποστηρίζει multiplayer παιχνίδια. Ετσι, είστε αναγκασμένοι να ανεχτείτε τους ελεγχόμενους από τον υπολογιστή παίκτες, οι οποίοι δεν αποτελούν και το λαμπρότερο παράδειγμα εφαρμογής της multiplayer τεχνικής, αφού δεν επεκτείνουν ιδιαίτερα τις δραστηριότητες και τις γραμμές μεταφορών τους και δεν εκμεταλλεύονται τις προοπτικές που ανοίγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ενα άλλο αρνητικό χαρακτηριστικό είναι το ότι δεν υπάρχει δυνατότητα ελέγχου της ροής του χρόνου. Ετσι, θα αναγκαστείτε να περάσετε αρκετές στιγμές μπροστά στην οθόνη χωρίς να κάνετε κάτι, περιμένοντας απλώς να μαζέψετε κάποια κέρδη, ώστε να μπορέσετε να εξαπλωθείτε. Θα ήταν καλό να υπήρχε τρόπος να επιταχύνετε τις εξελίξεις, ώστε να γλιτώνετε αυτά τα νεκρά διαστήματα.

Επίσης, το Industry Giant δεν έχει ενσωματώσει στο gameplay του την έρευνα για νέες τεχνολογίες, κάτι που θα το καθιστούσε πολύ πιο ενδιαφέρον. Ξεκινώντας το παιχνίδι, μπορείτε να επιλέξετε τη χρονολογία κατά την οποία θα αρχίσετε την ανοικοδόμηση της αυτοκρατορίας σας. Οσο περνά ο καιρός και η τεχνολογία εξελίσσεται, καινούρια αγαθά μπορούν να παραχθούν από τα εργοστάσιά σας. Δυστυχώς, όμως, δεν έχετε κανέναν έλεγχο πάνω σε αυτήν την πρόοδο. Θα ήταν καλό να υπήρχε δυνατότητα επιστημονικής έρευνας, ώστε να αποκτήσετε πλεονεκτήματα επί των ανταγωνιστών σας.

Συνολικά, πάντως, αν σας άρεσε το Transport Tycoon, τότε το Industry Giant θα σας ικανοποιήσει πλήρως. Αν πάλι δεν είχατε παίξει το Transport Tycoon, αλλά η ιδέα της δημιουργίας μιας οικονομικής αυτοκρατορίας σάς φαίνεται προκλητική, τότε το παιχνίδι της Interactive Magic θα ξυπνήσει το μεγιστάνα που κρύβετε μέσα σας. Είναι κρίμα πάντως που δεν έχουν προσεχθεί μερικές λεπτομέρειες στη σχεδίασή του. Αν είχε συμβεί αυτό, τώρα θα είχαμε στα χέρια μας ένα αριστούργημα. Ως έχει, είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι στρατηγικής που θα σας απασχολήσει για ώρες. PC



Ορίστε! Στο πρώτο παιχνίδι μου κατέλαβα την πρώτη θέση στον πίνακα του σκορ. Μιλάμε για παικταρά!

ΚΑΤΙ ΜΟΥ ΘΥΜΙΖΕΙ

Το Industry Giant είναι σαφέστατα εμπνευσμένο από το Transport Tycoon της Microprose, και δεν κάνει καμία προσπάθεια για να το κρύψει. [Βέβαια, με τη σειρά του το Transport Tycoon είχε πάρει πλήθος ιδέες από το Railroad Tycoon του Sid Maier (πάλι από τη Microprose), τις είχε "αμπαλάρει" με τρισδιάστατα γραφικά και μας τις είχε σερβίρει γαρνιρισμένες με μερικά έξτρα χαρακτηριστικά).



Τα SVGA ισομετρικά γραφικά του Transport Tycoon και η όλη παρουσίασή του είχαν αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις πριν από λίγα χρόνια.

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΚΟΣΜΟ

Αν θέλετε να προσαρμόσετε το Industry Giant στα γούστα σας, τότε θα ικανοποιηθείτε επίσης με τον ενσωματωμένο editor. Με αυτόν μπορείτε να καθορίσετε τη μορφολογία του εδάφους, να φτιάξετε πόλεις, να τοποθετήσετε όπου θέλετε τις πηγές πρώτων υλών και, γενικότερα, να διαμορφώσετε όπως θέλετε το περιβάλλον.



Αν θέλετε έναν πυκνοκατοικημένο κόσμο, μπορείτε να τον φτιάξετε με τον editor.

Nightmare Creatures

Στο Λονδίνο των περασμένων αιώνων, η μυστική Αδελφότητα της Εκάτης καταστρώνει σχέδια για τη δημιουργία -με τη βοήθεια ενός ιού- μίας στρατιάς υπερανθρώπων, απώτερος σκοπός της οποίας θα είναι η κατάληψη του Λονδίνου αρχικά και του κόσμου ολόκληρου στη συνέχεια. Ευσεβείς, και καθόλου πρωτότυποι, πόθοι.

Του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – ΜΕΣΟ – **ΑΝΩΤΕΡΟ** – ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB RAM, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ
Multirama - Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660

Μετά την καταστροφή της Αδελφότητας, το μόνο που απομένει είναι ένα ημερολόγιο με σημειώσεις από τα φρικιαστικά πειράματα, το οποίο φθάνει στα χέρια του Dr Jean F., καθηγητή της ανοσολογίας, από τον φίλο του Ignatius. Ο Jean F. καταφτάνει στο Λονδίνο με την κόρη του Nadia για να συναντήσει τον Ignatius, αλλά η συνάντηση αυτή δεν γίνεται ποτέ. Ο καθηγητής δολοφονείται και το ημερολόγιο εξαφανίζεται. Υπαίτιος όλων φαίνεται να είναι κάποιος Adam Crowley. Η Nadia και ο Ignatius ξεκινούν να αναζητήσουν το ημερολόγιο, μα και να πάρουν εκδίκηση για όσα συνέβησαν. Ο δρόμος τους είναι γεμάτος εφιαλτικά πλάσματα, και σίγουρα η βοήθειά σας είναι κάτι παραπάνω από απαραίτητη...



Το Nightmare Creatures έρχεται να προστεθεί στην κατηγορία των παιχνιδιών που θα σας ωθήσουν να αποκτήσετε επιτέλους μια με-λένε-3D-επιταχυντή-και-πρέπει-να-με-αγοράσεις-οπωσδήποτε κάρτα.

Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο action προοπτικής τρίτου προσώπου, με ταχύτατη δράση και πολύ σκοτεινή ατμόσφαιρα. Ξεκινώντας, μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα στους δύο ήρωες που είναι διαθέσιμοι: τον ιερέα Ignatius που χειρίζεται με χαρακτηριστική ευκολία ένα μακρύ staff ή τη χαριτωμένη Nadia (πώς θα μπορούσε άραγε να λείπει η γυναικεία παρουσία;) που προτίθεται να κατατροπώσει τους αντιπάλους με το σπαθί της. Οι κινήσεις κάθε χαρακτήρα είναι διαφορετικές, αλλά αρκετές από αυτές είναι πολύ θεαματικές. Υπάρχει πλήθος combos που μπορούν να εκτελέσουν, κάποια από τα οποία αναγράφονται στο manual του παιχνιδιού αλλά σας δίνονται και κατά τη διάρκειά του.

Οι χαρακτήρες μπορούν να τρέχουν, να περπατούν, να πηδούν και να χτυπούν με το εκάστοτε όπλο τους, με κλωτσιές ή με συνδυασμούς των δύο. Επίσης, μπορούν να παίρνουν αντικείμενα από το περιβάλλον και να τα χρησιμοποιούν. Τέτοια μπορεί να είναι: κουμπούρες, αντικείμενα που αναπληρώνουν την ενέργειά τους, βόμβες, φίλτρα ομίχλης και πολλά άλλα. Ειδικά οι κουμπούρες είναι αρκετά διασκεδαστικές, μια και μπορούν να σκοτώσουν τους περισσότερους αντιπάλους με μόνο ένα χτύπημα.



Ετσι πρέπει να περάσετε από τις γέφυρες που καταστρέφονται στο 2ο επίπεδο.



Κομματιάζοντας ακόμα έναν εχθρό...

Οι εχθροί έχουν αρκετά μεγάλη ποικιλία: Μπορεί να είναι zombies, ιπτάμενα gargoyles, λυκάνθρωποι, αρουραίοι σε μέγεθος σκύλου, τερατόμορφοι μπλε γίγαντες, χταπόδια με τεράστια πλοκάμια και πολλοί άλλοι (21 τον αριθμό). Φυσικά, κάθε εχθρός έχει το δικό του μοναδικό τρόπο να αφαιρεί τη ζωτική ενέργειά σας, αλλά όλοι συμφωνούν στον τελικό αντικειμενικό στόχο τους. Ομορφοι(;) είναι

επίσης και οι μεγάλοι (και δύσκολοι) κακοί που εμφανίζονται σε συγκεκριμένα επίπεδα. Η δυσκολία αντιμετώπισης ποικίλλει ανάλογα με τον εχθρό, ενώ περιορίζεται όταν τους αντιμετωπίζετε έναν κάθε φορά. Στην αντίθετη περίπτωση, θα πρέπει να καταφέρετε γρήγορα και στρατηγικά χτυπήματα σε κάθε αντίπαλο για να επιβιώσετε. Δείξτε προσοχή κατά τη μετακίνησή σας σε φαινομενικά άδειους δρόμους, καθώς τα τέρατα έχουν την κακή συνήθεια να ξεπετάγονται ξαφνικά ακόμα και μέσα(!) από τοίχους. Ενα ακόμη πρωτότυπο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η προσοχή που πρέπει να δείχνετε στο επίπεδο της αδρεναλίνης στο αίμα του ήρωα (φαίνεται στο αριστερό μέρος της οθόνης), το οποίο μειώνεται όση ώρα δεν εμπλέκεστε σε μάχες, δεν πρέπει όμως να φτάσει πολύ χαμηλά, γιατί τότε θα ενεργήσει το μικρόβιο που ήδη βρίσκεται στον ήρωά μας, με ολέθρια αποτελέσματα.

Εκτός από τον καθαρά action χαρακτήρα του παιχνιδιού, υπάρχουν και γρίφοι μικρού βάθους, τους οποίους θα κληθείτε να λύσετε. Συνήθως αυτοί περιορίζονται στην εύρεση κάποιου διακόπτη ή μοχλού. Επίσης, υπάρχουν μυστικά μέρη που μπορείτε να ανακαλύψετε ανοίγοντας περάσματα, κόβοντας κλαδιά, ανατινάζοντας πόρτες με δυναμίτη ή όπως αλλιώς οι δημιουργοί φαντάστηκαν.

Τα γραφικά θα δείξουν την ομορφιά τους μόνο με την κατοχή ενός τρισδιάστατου επιταχυντή γραφικών. Ετσι, κατά τη δοκιμή μας σε έναν Intel Pentium 166MMX με 40MB μνήμη και στη χαμηλή ανάλυση το παιχνίδι αποδείχθηκε αργό. Στον ίδιο υπολογιστή με μία Voodoo 2 που διέθετε 8MB RAM και σε ανάλυση 1.024x768 είδαμε το fps και την ποιότητα απεικόνισης να ανεβαίνουν κατακόρυφα. Τα χρώματα είναι συνήθως μουντά στο περιβάλλον για να μεταφέρεται η κλειστοφοβική ατμόσφαιρα της εποχής, αλλά όπου χρειάζεται (π.χ. σε εκρήξεις ή σε νερό) γίνονται έντονα. Ολα τα οπτικά εφέ, όπως ομίχλη ή φωτισμοί, δείχνουν πολύ όμορφα και δημιουργούν μια καταπληκτική σκοτεινή ατμόσφαιρα. Σχεδόν το ίδιο αποτέλεσμα είχαμε και με την Diamond Viper V330 σε έναν Pentium 200 MMX. Αντίθετα, το fps σε έναν Pentium 133 με τη Voodoo 2 ήταν μάλλον χαμηλό. Γενικά, η ταχύτητα κίνησης του παιχνιδιού θα δοκιμάσει τα αντανακλαστικά σας, ενώ οι κινήσεις σας θα πρέπει να είναι πολύ προσεγμένες και μελετημένες σε ορισμένα σημεία, αν θέλετε να επιβιώσετε.



Μπροστά από ένα zombie που δείχνει να υποφέρει!



Το εντυπωσιακό Sewer Snake.



Αυτός ο τύπος με πλησιάζει απειλητικά...

Τα ηχητικά εφέ είναι καθαρά με διάφορα γρυλίσματα, φωνές και χτυπήματα, αλλά δεν υπάρχει πουθενά μουσική που αναμφισβήτητα θα πρόσθετε ακόμη περισσότερο στην ατμόσφαιρα.

Παρ' όλα αυτά, δυναμώστε την ένταση του ήχου και παίξτε κατά προτίμηση βράδυ, ώστε να έχετε τη δυνατότητα να... τρομοκρατηθείτε με τις απότομες επιθέσεις και την ατμόσφαιρα που δημιουργούν. (Φυσικά, η συγκεκριμένη πρόταση δεν αφορά σε άτομα πάσχοντα από καρδιακά ή με νευρικής φύσεως προβλήματα.)

Ενα σημαντικό στοιχείο που λείπει αδικαιολόγητα από το παιχνίδι είναι η multiplayer δυνατότητα. Το όλο στήσιμο και ειδικά οι δύο προς επιλογή χαρακτήρες σχεδόν προδιαθέτουν τον παίκτη ότι η δυνατότητα αυτή υπάρχει, ενώ η πραγματικότητα είναι διαφορετική. Ελπίζουμε στο NC2 το συγκεκριμένο μειονέκτημα να εξαλειφθεί.

Τέλος, υπάρχει δυνατότητα επίδειξης χάρτη του τρέχοντος επιπέδου.

Αν θέλετε ένα τρισδιάστατο παιχνίδι με μπόλικη δράση και αγωνία, και διαθέτετε μία καλή τρισδιάστατη κάρτα, αξίζει να δείτε το Nightmare Creatures. Προσεγμένα γραφικά και χειρισμός με αρκετή ποικιλία συνθέτουν ένα γρήγορο action game με αξιοσημείωτη δυσκολία, που θα σας εξασφαλίσει σημαντικό αριθμό ωρών αναζήτησης και μάχης με εφιαλτικά τέρατα στους σκοτεινούς και γεμάτους ομίχλη δρόμους του Λονδίνου.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	84
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92

89



Δράση και τρόμος με πολύ προσεγμένα γραφικά.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν σας αρέσουν οι ταινίες τρόμου και πιστεύετε ακράδαντα πως υπάρχουν μπόλικοι βρικόλακες και λυκάνθρωποι που ζουν ανάμεσά μας, το Nightmare Creatures είναι σίγουρα ο τίτλος που περιμένατε μια ζωή. (Εκτός αν παίζετε ακόμα το Gabriel Knight 2!) Εκπληκτική ατμόσφαιρα θρίλερ και αρκετοί δύσκολοι αντίπαλοι αναμένεται να κρατήσουν ζωηρό το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Εμένα θα με συγχωρέσετε τώρα, γιατί αν δεν βρω πώς θα περάσω αυτήν την άτιμη Λερναία Ύδρα με τα έξι κεφάλια που ξερνάνε ταυτόχρονα φωτιά, θα σκάσω (κι ο άτιμος ο Μάριος δίνει εξετάσεις)!

Βαγγέλης Κράτσας

Redline Racer

Αν και τα racing games είναι ιδιαίτερα δημοφιλή, η πλειονότητά τους ασχολείται με αγώνες αυτοκινήτων, δημιουργώντας το αίσθημα της αδικίας σε όλους τους φίλους των δύο τροχών. Η Ubisoft επιχειρεί να αποκαταστήσει τις ισορροπίες...

Του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
UBISOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P133, 16MB RAM, Win95/98, 3D acceleration card, 4x CD-ROM, 16-bit soundcard
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς διέθεσε το "Games Club", Β. Ολγας 54, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670



Αν βαρεθήκαμε να οδηγάμε, μπορούμε να πετάξουμε για λίγο.

Το Redline Racer δεν θα μπορούσε παρά να πυροδοτήσει τη φαντασία όλων όσοι αρέσκονται στα παιχνίδια αγώνων με μηχανές. Οταν μάλιστα υπεύθυνη για τη δημιουργία του συγκεκριμένου τίτλου είναι η Ubisoft, τότε οι προσδοκίες είναι λογικό να παρουσιάζονται αυξημένες. Παραμένουν εξάλλου νωπές στη μνήμη μας οι τελευταίες επιτυχίες της εν λόγω εταιρίας. Ποιος δεν θυμάται το εκπληκτικό POD ή το F1 Racing Simulation, τίτλους για τους οποίους εκφράστηκε με τα καλύτερα λόγια η συντριπτική πλειοψηφία των gamers; Ομως στο φανταστικό κόσμο των computer games, όπου όλα μεταβάλλονται με ασύληπτους ρυθμούς, τίποτα δεν χαρίζεται κι έτσι οι εταιρίες καλούνται να αποδεικνύουν συνεχώς την αξία τους. Η Ubisoft με την κυκλοφορία του Redline Racer έδειξε επαναπαυμένη στις δάφνες της, αφού το αποτέλεσμα δεν κατάφερε να μας συγκινήσει.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΑΝΩΤΕΡΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Το παιχνίδι αφορά σε αγώνες με μηχανές δρόμου. Εχοντας να αντιμετωπίσει ουσιαστικά μόνο το εκπληκτικό Motoracer, και με δεδομένο το ότι έχει περάσει αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα από την κυκλοφορία του τελευταίου, η επικράτηση δεν φάνταζε ιδιαίτερα δύσκολη. Ηδη, με τη θεαματική εξάπλωση των 3D καρτών, τα γραφικά θα μπορούσαν εύκολα να κινηθούν σε ανώτερα επίπεδα. Πράγματι, σε αυτό τον τομέα το Redline Racer δείχνει να τα καταφέρνει αρκετά καλά. Απαιτώντας την ύπαρξη επιταχυντή γραφικών, παρουσιάζει ένα όμορφο οπτικό αποτέλεσμα. Μεγάλη ποικιλία διαδρομών, οι οποίες περιλαμβάνουν παραθαλάσσιες πίστες, χιονισμένα τοπία, όπως και επαρχιακούς δρόμους πνιγμένους στη βλάστηση, αναλαμβάνουν να μαγέψουν τις αισθήσεις μας. Αρκεί να παρατηρήσουμε τα νερά της θάλασσας, όταν αυτά με ένα ανεπαίσθητο κυματισμό απλώνονται στην αμμουδιά, ή τις νιφάδες του χιονιού καθώς σμίγουν με τη γη, για να μείνουμε εκστασιασμένοι. Η άψογη σχεδίαση των μηχανών, με τα ζωηρά χρώματα και την εκπληκτική λεπτομέρεια, όπως και οι πολύχρωμες στολές των αναβατών, είναι συντονισμένα στην κατεύθυνση της οπτικής τελειότητας.



Τα γραφικά αποτελούν το πιο δυνατό σημείο του Redline Racer.

ΤΑ ΔΙΤΡΟΧΑ ΘΗΡΙΑ ΕΝ ΔΡΑΣΕΙ

Αποτελεί κοινό μυστικό πως, όσο υπέροχο κι αν είναι το γραφικό μέρος ενός παιχνιδιού, αυτό που τελικά το καταξιώνει είναι αναμφισβήτητα το gameplay του. Κι εδώ είναι το σημείο που το Redline Racer δείχνει να ασθενεί βαρέως. Ηδη από τις διαθέσιμες επιλογές για καθορισμό τύπου αγώνα αρχίζουμε να καταγράφουμε τα παράπονά μας. Εχοντας ουσιαστικά τη δυνατότητα να παίξουμε μόνο σε μεμονωμένες πίστες ή ενάντια στο χρονόμετρο, πώς θα μπορούσαμε να είμαστε ευχαριστημένοι; Τη σημαντικότατη απουσία πρωταθλήματος ανα-



Με τα φώτα νυσταγμένα και βαριά, λίγο πριν από την εκκίνηση κάποιου αγώνα.

λαμβάνει να καλύψει κατά κάποιο τρόπο η ιδιότυπη επιλογή "Arcade" του κεντρικού μενού. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει, επιλέγοντας κάποια από τις διαθέσιμες πίστες, να τερματίσουμε στην πρώτη θέση σε όλα τα διαθέσιμα επίπεδα δυσκολίας, έτσι ώστε να "ξεκλειδώσουμε" νέες πίστες και μηχανές. Βέβαια κάτι τέτοιο δεν είναι καθόλου εύκολη διαδικασία, αφού εμπόδιο στις επιδιώξεις μας στέκεται ο κακός χειρισμός του Redline Racer. Πράγματι, η απόκριση των μηχανών στις προσταγές μας είναι χείριστη, κάτι που συνεπάγεται αναρχική οδήγηση με οδυνηρές συνέπειες.



Οι μηχανές έχουν αρκετές διαφορές μεταξύ τους. Επιτάχυνση, κρατήματα και τελική ταχύτητα είναι τομείς που χαρακτηρίζουν την οδική συμπεριφορά τους. Ως εκ τούτου, θα πρέπει να γίνεται σωστή επιλογή του μοντέλου ανάλογα με τις απαιτήσεις κάθε πίστας, ώστε να μην προστεθούν κι άλλα προβλήματα στα ήδη υπάρχοντα.



Οδηγώντας στο όριο ίσως καταφέρουμε να επικρατήσουμε των αντιπάλων μας.

Το μοντέλο φυσικής που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι διαφημίζεται από την Ubisoft ως ένα από τα πιο δυνατά σημεία του. Αυτό ακριβώς είναι και το πρόβλημα όμως, αφού η ρεαλιστική επίδραση του περιβάλλοντος στις μηχανές κάνει βασανιστικούς τους αγώνες.

ΟΔΗΓΩ ΚΑΙ ΣΕ ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ...

Κατά τη διάρκεια της οδήγησης μπορούμε να ελέγχουμε τη μηχανή από προοπτική τρίτου ή πρώτου προσώπου. Επιλέγοντας τη δεύτερη περίπτωση, είμαι πολύ περίεργος να μάθω πόσα μέτρα θα καταφέρετε να διανύσετε προτού απογειωθείτε και ακολούθως προσγειωθείτε μεγαλόπρεπα σε κάποιο φιλόξενο χωράφι. Εδώ να σημειωθεί ότι οι πτώσεις από τις μηχανές είναι το πιο απολαυστικό κομμάτι του παιχνιδιού. Οι μηχανές, αντιδρώντας νευρικά, πολλές φορές θα στροβιλίζονται στον αέρα (ας όψεται το μοντέλο φυσικής που προαναφέραμε), κι εσείς αφήνοντας μόνο μια κραυγή θα αποδεικνύετε συνεχώς την πικρή αλήθεια του νόμου του Νεύτωνα.

Στο τέλος του αγώνα θα έχετε την ευκαιρία να θαυμάσετε τα ακροβατικά σας από το διαθέσιμο replay. Αν και εντυπωσιακό το θέαμα, η αυτόματη επιλογή κάμερας από το παιχνίδι δεν βοηθά ιδιαίτερα.

ΑΝΟΥΣΙΕΣ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ

Τα αδύνατα σημεία του Redline Racer η Ubisoft προσπαθεί να καλύψει με κάποια "πυροτεχνήματα", όπως είναι η πληθώρα των ομάδων από τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε με τα χρώματα ποιας θα αγωνιστούμε, ή ακόμα η δυνατότητα να καθορίσουμε το φύλο του αναβάτη. Αν το gameplay είχε προσεχτεί περισσότερο, σίγουρα όλες αυτές οι ανούσιες προσθήκες θα ήταν περιττές.

Κάτι που χρειαζόταν κι ευτυχώς δεν απουσιάζει είναι η δυνατότητα για δικτυακό παιχνίδι. Μέσω network (IPX) ή Internet (TCP/IP), μπορούμε να αγωνιστούμε ενάντια σε ανθρώπινους αντιπάλους, κάτι που ανεβάζει κατακόρυφα το ενδιαφέρον του τίτλου.

ΜΕΤΡΙΟΣ ΗΧΟΣ

Στον ηχητικό τομέα η μετριότητα κυριαρχεί. Τα εφέ είναι σχετικά φτωχά, και



Ενταση και αυξημένα αντανακλαστικά στην εκκίνηση του αγώνα.

ιδιαίτερα η κραυγή του αναβάτη όταν εκτοξεύεται από τη μηχανή του γίνεται κουραστική στην καλύτερη περίπτωση και εξαιρετικά εκνευριστική στη χειρότερη, αφού είναι δεδομένο πως θα την ακούμε συχνά. Πάντως ο κυματισμός της θάλασσας καθώς περνάμε πλάι της ακούγεται πολύ πειστικός και σίγουρα εντυπωσιάζει. Σε ό,τι αφορά τους ήχους των μηχανών, αυτό που μπορούμε να γράψουμε είναι πως δεν καταφέρνουν να πωρώσουν τον παίκτη. Αυτό βέβαια είναι κάτι που αφαιρεί από την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Τα μουσικά κομμάτια, τέλος, είναι αρκετά ικανοποιητικά, αφού κατορθώνουν παίζοντας με την αδρεναλίνη μας να τη διατηρούν ψηλά.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	75
78	



Κατά τα φαινόμενα, οι φίλοι των δύο τροχών θα εναποθέσουν τις ελπίδες τους στο μέλλον.

Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Το Redline Racer δεν θα μπορούσε παρά να στοχεύει στην πρώτη θέση της κατηγορίας του. Η απουσία σκληρού ανταγωνισμού έδινε μια τεράστια ευκαιρία στην Ubisoft ώστε να ξεχωρίσει. Οι σημαντικές ελλείψεις που προαναφέραμε όμως, καθώς και η πρόχειρη σχεδίαση δεν επιτρέπουν κάτι τέτοιο. Ισως τα γραφικά και η υποστήριξη μέσω Internet (προσθήκη νέων μηχανών και ομάδων) να επιτρέψουν στον τίτλο να "ανασάνει", όμως σίγουρα δεν είναι αυτό που περίμεναν οι φίλοι των δύο τροχών. Σε μια πρόχειρη σύγκριση, το Motoracer αν και προγενέστερο δείχνει να υπερέχει αισθητά. Αυτό φαίνεται να τα λέει όλα.

PC

Quake II Mission Pack The Reckoning



Δεν πέρασαν καλά-καλά έξι μήνες από την κυκλοφορία του Q2 και το πρώτο mission pack έφτασε... Τέλος λοιπόν στην αναμονή για τους απανταχού... "Quakers" και αρχή μιας καινούριας περιπέτειας στον αφιλόξενο κόσμο των Stroggs. Το -οπωσδήποτε δύσκολο- έργο της επέκτασης ενός από τα δημοφιλέστερα games όλων των εποχών ανέλαβε η Xatrix.

Του Βαγγέλη Παλάντζα
vagos48@compulink.gr

Κάθε mission pack που θέλει να σέβεται τον εαυτό του έχει ένα σενάριο που το καθιστά διαφορετικό από τη "μαμά" του και ταυτόχρονα ανανεώνει το ενδιαφέρον του χρήστη για κάτι το καινούριο. Στο The Reckoning (επίσημη ονομασία του mission pack) αναλαμβάνετε το ρόλο ενός πεζοναύτη που εξορμά στον εχθρικό Stroggos. Αλλά μία πρόσκρουση σε κάποιο μετεωρίτη καταστρέφει τα συστήματα πλοήγησης στην κάψουλά σας, με αποτέλεσμα τη βίαιη πτώση σε βραχώδη περιοχή του πλανήτη! Χμμμ... μήπως μιλάμε για σεναριακή προχειρότητα;

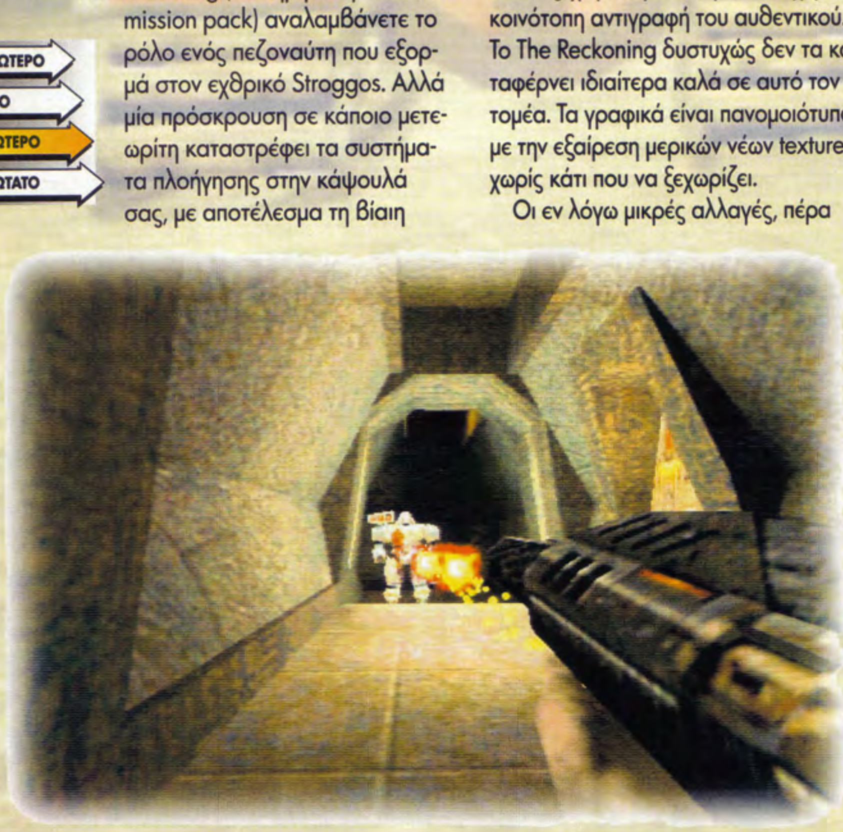
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ενα σωστά δομημένο add-on πρέπει να εμπεριέχει στοιχεία που να το καθιστούν ξεχωριστή οντότητα και όχι μία κοινότοπη αντιγραφή του αυθεντικού. Το The Reckoning δυστυχώς δεν τα καταφέρνει ιδιαίτερα καλά σε αυτό τον τομέα. Τα γραφικά είναι πανομοιότυπα, με την εξαίρεση μερικών νέων textures, χωρίς κάτι που να ξεχωρίζει.

Οι εν λόγω μικρές αλλαγές, πέρα από μερικά καινούρια textures, συνοψίζονται σε ένα -και μόνο ένα- νέο εχθρικό sprite, το Gekk, και σε μερικές γραφικές ανανεώσεις των ήδη υφιστάμενων εχθρών. Στο σημείο αυτό οι αλλαγές μπορούν να χαρακτηριστούν επιεικώς πενιχρές. Περιμέναμε αρκετούς νέους εχθρούς με νέα σχεδίαση και τελικά λάβαμε ένα περιορισμένο "λίφτινγκ" των παλαιότερων! Εκεί όπου οι γραφικές αλλαγές έχουν θετικό αποτέλεσμα είναι στα δύο νέα όπλα, που είναι σχεδιασμένα αρκετά πειστικά και με ικανοποιητικό animation.

Ο ήχος ξεφεύγει από τη μετριότητα και αποτελεί ευχάριστη έκπληξη. Οι ηχητικές επιλογές των νέων όπλων είναι εξαιρετικά εύστοχες και αποδίδουν το σωστό ηχητικό αποτέλεσμα.



ΕΤΑΙΡΙΑ
XATRIX
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, WIN95, χρειάζεται το Quake II
ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Πέρα από τα γραφικά και τον ήχο, ο γενικότερος σχεδιασμός του The Reckoning είναι το σημείο αιχμής του. Το The Reckoning αποτελείται από 18 νέα single player επίπεδα με εξωτερικές και εσωτερικές τοποθεσίες.

Τα επίπεδα που περιέχουν εξωτερι-



Το σημείο πρόσκρουσης. Από εδώ ξεκινά η περιπέτεια.

κές τοποθεσίες είναι προχειροδουλεμένες με ατελή σχεδίαση και περιορισμένη λειτουργικότητα. Στους εσωτερικούς χώρους η κατάσταση βελτιώνεται αρκετά, καθώς ο σχεδιασμός των επιπέδων δένει με τη δράση και πολλές φορές συμβάλλει σε αυτή. Για παράδειγμα, υπάρχουν κινούμενα σφυριά που σας πετούν στη λάβα (περίπου όπως στο Tomb Raider), κιβώτια που κρέμονται από το ταβάνι και οδηγούν σε μυστικές εισόδους αν γκρεμιστούν, κιβώτια όπου κρύβεστε και σας μεταφέρουν σε άλλες τοποθεσίες κ.ά. Επίσης υπάρχουν σκηνές που, αν και προσχεδιασμένες -π.χ. η κατάρρευση των βράχων κατά την αεροπορική επίθεση-, δημιουργούν εντυπωσιακή ατμόσφαιρα. Ολα αυτά όμως είναι αναλαμπές ανάμεσα σε 18 επίπεδα που αποτυγχάνουν να παρουσιάσουν πολλές ανάλογες συγκινήσεις.

Ας δούμε όμως τις επιμέρους αλλαγές και στους υπόλοιπους τομείς του gameplay. Ξεκινώντας από τα όπλα, παρουσιάζονται δύο νέα εντυπωσιακά "παιχνιδάκια", που θα σας γλιτώσουν πολλές φορές από δύσκολες καταστάσεις: το Ion Ripper και το Phalanx Particle Cannon. Τα συγκεκριμένα όπλα αποτελούν προσθήκη στα ήδη υπάρχοντα και δεν υποκαθιστούν κάποια άλλα. Το Ion Ripper είναι ιδανικό για στενούς διαδρόμους, ενώ το Particle Cannon είναι και αυτό επικίνδυνο όταν χρησιμοποιείται σε κοντινές αποστάσεις. Εκτός από τα όπλα, όμως, υπάρχουν και νέα αντικείμενα, όπως η παγίδα (trap) που απορροφά όποιον περάσει από πάνω της και εναποθέτει την ενέργειά του σε μία σφαίρα, την οποία μπορείτε να συλλέξετε. Επίσης υπάρχει το Quad Fire, που σας προσφέρει 4πλή ταχύτητα βολής των όπλων σας. Καταλαβαίνετε πως, αν συνδυαστούν τα Quad Damage και Fire, έχετε τη δυνατότητα να καθαρίζετε ολόκληρα δωμάτια σε μερικά δευτερόλεπτα! Πράγματι, ένας θαυμάσιος συνδυασμός!



Η παγίδα μόλις έχει απορροφήσει έναν δύστυχο φρουρό.

Το πλήθος των εχθρών ανά τα επίπεδα είναι σαφώς μεγαλύτερο από ό,τι στο Q2. Επίσης τώρα αυτοί έχουν τη δυνατότητα να εμφανίζονται και πίσω σας, από τα σημεία από όπου έχετε περάσει. Εδώ φαίνεται η πρόθεση των προγραμματιστών να δώσουν έμφαση στη δράση, αφήνοντας σε δεύτερη μοίρα περιπέτεια και περιπλάνηση. Βέβαια αυτός είναι ο χαρακτήρας όλων των παιχνιδιών της id μέχρι σήμερα. Ομως οι άνθρωποι της Xatrix φαίνεται ότι το έχουν παρακάνει, καθώς η δυσκολία του παιχνιδιού κυμαίνεται σε πολύ υψηλά επίπεδα. Οι πολλοί εχθροί σε συνδυασμό με την έλλειψη των Health Packs καθιστούν αρκετά δύσκολο το έργο σας. Αν νομίζετε ότι τα νεύρα σας δεν μπορούν να αντέξουν, σας συνιστώ να βάλετε τον ανώτατο βαθμό δυσκολίας και, αφού γίνετε "θεός", να δώσετε ένα μάθημα στους Stroggs, όπως τους αξίζει.

Στο multiplayer μέρος έχουν προστεθεί 7 νέα deathmatch επίπεδα, εκμεταλλευόμενα τα καινούρια στοιχεία του gameplay, αλλά χωρίς κάτι το ιδιαίτερο από σχεδιαστικής άποψης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συμπερασματικά θα καταλήγαμε γράφοντας ότι το The Reckoning είναι μία προσπάθεια επέκτασης του Q2 με θετικά αλλά και αρνητικά στοιχεία. Ενα add-on με διπλή προσωπικότητα, θα ήταν ένας δόκιμος χαρακτηρισμός. Τα νέα στοιχεία που ενσωματώνει είναι πράγματι εξαιρετικά ενδιαφέροντα αλλά δυστυχώς λίγα, πολύ λίγα, για το μέγεθος του Q2 και την απήχηση που είχε σε παγκόσμιο επίπεδο. Εχει κάποιος την αίσθηση ότι η Xatrix θέλησε να δημιουργήσει κάτι πράγματι καλό, αλλά κάποιοι λόγοι την οδήγησαν στο να κυκλοφορήσει ένα προϊόν σαφώς ελλιπές, αν όχι μισοτελειωμένο. Ισως οι προθεσμίες της id να ήταν εξοντωτικές ενόψει της κυκλοφορίας και του Unreal ή μπορεί η ίδια η Xatrix να έχασε χρόνο και στη συνέχεια να βιάστηκε να κυκλοφορήσει το προϊόν. Το αποτέλεσμα πάντως, ανεξάρτητα από τους λόγους που οδήγησαν σε αυτό, αν και σαφώς θετικό δεν καταφέρνει να ικανοποιήσει τις προσδοκίες των εκατομμυρίων "Quakers" ανά τον κόσμο. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	87

86



Ενα add-on με... διπλή προσωπικότητα!



Δύο Gekk. Ενα νεκρό και ένα που σύντομα θα έχει την ίδια τύχη.

MOTORHEAD

Παίρνουμε 8 πίστες αποτελούμενες από 30.000 πολύγωνα εκάστη. Προσθέτουμε 10 καλοσχεδιασμένα, ποικίλων χρωματισμών, φουτουριστικά υπεραυτοκίνητα. Ρίχνουμε λίγα εφέ ομίχλης, καπνού, αντανακλάσεων φωτός κ.λπ., όπου χρειάζεται. Ακολούθως ανακατεύουμε με ιδιαίτερα ανταγωνιστικούς, ψηφιακούς αντιπάλους και, αφού γαρνίρουμε με συμπαθητικά ηχητικά εφέ και μουσική, είμαστε πλέον έτοιμοι να σερβίρουμε το MOTORHEAD στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
GREMLIN /DIGITAL ILLUSIONS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, Win95, DirectX 5.0, 4x CD-ROM, PCI SVGA 1MB, 100MB HD

ΔΙΑΘΕΣΗ
Games Club, Β. Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670

Η συνταγή που περιγράψαμε στην εισαγωγή αποδεικνύεται ιδιαίτερα επιτυχημένη. Το Motorhead είναι ένας τίτλος που φαίνεται να τα έχει όλα. Ξεκινώντας από το οπτικό μέρος του θα γράψουμε ότι, αν και αρχικά δεν δημιουργεί έντονες συγκινήσεις, καταλήγει να μας εθίζει απίστευτα. Κι αυτό γιατί, αν και ο περιβάλλων χώρος παρουσιάζεται λιτός και πιθανόν "άδειος", οι φωτισμοί και τα χρώματα είναι ανεπανάληπτα. Επίσης, ο σχεδιασμός των διαδρομών είναι εκπληκτικός και προσανατολισμένος στη δημιουργία συνθηκών για απολαυστική οδήγηση. Τα δε αυτοκίνητα, διαθέτοντας φουτουριστική σχεδίαση, συμβάλλουν στη δημιουργία μιας γενικότερα όμορφης εικόνας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Εκπληκτικοί φωτισμοί και χρωματισμοί ευθύνονται για τη δημιουργία μιας μοναδικής ατμόσφαιρας.

Οι πίστες διακρίνονται από μια περίεργη ποικιλία. Ενώ αρχικά τρέχουμε σε διαδρομές που παραπέμπουν σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας τύπου "Blade Runner", με φωτισμούς ατμοσφαιρικούς και διάφορα ιπτάμενα σκάφη να προσελκύουν την προσοχή μας, στη συνέχεια προσγειωνόμαστε στην πραγματικότητα. Αυτό σημαίνει πως θα κληθούμε να τρέξουμε και σε πίστες που όλα θα φαίνονται οικεία, αποτελώντας κομμάτια του κόσμου στον οποίο ζούμε. Το εντυπωσιακό είναι πως περιέχονται κυρίως ασφάλτινες διαδρομές, έτσι δεν θα παρατηρήσουμε φαινόμενα κατά τα οποία υπεραυτοκίνητα θα καλούνται να τρέξουν σε χιονισμένες, απόκρημνες βουνοκορφές, προκαλώντας τα ειρωνικά χαμόγελα και σχόλιά μας. Αλλωστε στο παρελθόν έχουμε βιώσει ανάλογες "συγκινητικές" εμπειρίες.

Γέφυρες, τούνελ, ανηφορικά και κατηφορικά τμήματα, όπως κι επικίνδυνες στροφές που καταλήγουν σε στενές λωρίδες δρόμου αντιπροσωπεύουν την πρόκληση των διαδρομών. Ολα στη σωστή δόση όμως, έτσι ώστε το παιχνίδι να γίνεται απολαυστικό κι όχι βασανιστικό.

Τα αυτοκίνητα αποτελούν τον πόθο των εραστών της αυτοκίνησης. Εντυπωσιακή σχεδίαση με ιδιαίτερη έμφαση στην αεροδυναμική, άφθονοι ίπποι αλλά και εκπληκτικοί χρωματισμοί αναλαμβάνουν να απογειώσουν τη φαντασία μας και να οδηγήσουν τις οδηγικές ικανότητές μας στο όριο. Μάλιστα οι κάτοχοι καρτών επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών θα παρατηρούν εντυπωσιασμένοι τις μεταλλικές επιφάνειες των αυτοκινήτων, καθώς αυτές θα γυαλίζουν. Δύσκολο να τους αντισταθεί κανείς.

ΕΙΝΑΙ ΓΡΗΓΟΡΟ, ΠΟΛΥ ΓΡΗΓΟΡΟ...

Η μηχανή του Motorhead είναι το λιγότερο εντυπωσιακή. Καταφέρνει να αποδίδει εκπληκτικά γρήγορα την κίνηση διατηρώντας πρωτόγνωρους ρυθμούς frame rates κι αυτό δείχνει να είναι το πιο δυνατό σημείο του τίτλου. Αψογη οδηγική συμπεριφορά των αυτοκινήτων, εκπληκτική αίσθηση κατά τη



Είναι δύσκολο να δαμάσει κανείς τους ίππους αυτού του πανέμορφου "θηρίου".

διάρκεια της επιτάχυνσης αλλά και του φρεναρίσματος, καθώς κι ένα συμπαθητικό μοντέλο φυσικής αναλαμβάνουν να αναδείξουν την ενασχόλησή μας σε κορυφαία arcade εμπειρία. Η Digital Illusions, η οποία ουσιαστικά ευθύνεται για τον κώδικα του Motorhead, κατάφερε να δημιουργήσει μια επιτυχία και βέβαια της αξίζουν συγχαρητήρια για αυτό.

ΠΛΗΘΩΡΑ ΕΠΙΛΟΓΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ

Το interface του παιχνιδιού είναι εύχρηστο κι ευρηματικό. Η μετακίνηση στις διάφορες επιλογές γίνεται μέσω ενός κοντέρ, του οποίου η βελόνα μάς επιτρέπει να επιλέξουμε αυτό που θέλουμε κάθε φορά. Αναλυτικά, μπορούμε να ρυθμίσουμε πλήθος παραμέτρων όπως ηχητικά εφέ και μουσική, επίπεδο δυσκολίας, τύπο αγώνα, ακόμα και τα χρώματα των αυτοκινήτων. Αφού τελειώσουμε με όλα αυτά, είμαστε έτοιμοι για το κυρίως παιχνίδι.

Το Motorhead παρέχει πλήθος επιλογών σε ό,τι αφορά τους τύπους των αγώνων. Ετσι, μπορούμε να συμμετάσχουμε σε μεμονωμένους αγώνες, αγώνες ενάντια στο χρονόμετρο αλλά και ενάντια σε κάποιο ghost car. Η τελευταία επιλογή είναι άκρως ενδιαφέρουσα, αφού μας παρέχει τη δυνατότητα να φορτώσουμε ένα σωσμένο ghost car κάποιου φίλου και να αναμετρηθούμε μαζί του. Σίγουρα εξαιρετική επιλογή, που αυξάνει σημαντικά την αντοχή του τίτλου στο χρόνο. Μπορεί όλα αυτά να ακούγονται ελκυστικά και να έχουν ήδη προκαλέσει το ενδιαφέρον σας, το καλύτερο όμως το φυλάξαμε για το τέλος. Αυτό δεν είναι άλλο από την επιλογή που σας επιτρέπει να διαγωνιστείτε σε κάποιο πρωτάθλημα, κάτι που απογειώνει στην κυριολεξία το ενδιαφέρον του Motorhead. Ανταγωνιζόμενοι ικανότατους ψηφιακούς αντιπάλους, καλείστε να τερματίσετε στις δύο πρώτες θέσεις έτσι ώστε να ανέβετε κατηγορία, αποκτώντας με αυτό τον τρόπο πρόσβαση σε καινούριες πίστες και αυτοκίνητα.

Προσοχή όμως, γιατί αν καταφέρετε το άκρως αντίθετο (δηλαδή να τερματίσετε στις δύο τελευταίες θέσεις) θα υποβιβαστείτε, στερώντας τον εαυτό σας από ό,τι μέχρι εκείνη τη στιγμή τού είχατε προσφέρει. Ο συναγωνισμός είναι έντονος και οι κούρσες συναρπαστικές, αφού η τεχνητή ευφυΐα των αντιπάλων είναι πολύ υψηλή. Ισως μάλιστα να είναι η καλύτερη που έχει παρουσιαστεί ποτέ. Αυτό φαίνεται κάθε φορά που προσπαθείτε να κάνετε μια προσπέραση και ο αντίπαλος σας κλείνει επίμονα ή κάθε φορά που ο τελευταίος, εκμεταλλευόμενος και το παραμικρό λάθος σας, σας προσπερνά σαν άνεμος.



Στιγμιότυπο από την εξωτερική κάμερα παρακολούθησης.



Διάφορα ιπτάμενα αντικείμενα κάνουν συχνά πυκνά την εμφάνισή τους.

Η κορύφωση της δράσης επιτυγχάνεται όταν, έχοντας πλέον κερδίσει όλα τα επιμέρους κομμάτια του πρωταθλήματος, καλείστε να αντιμετωπίσετε σε αγώνα δίχως έλεος τον πρωταθλητή του Motorhead, ο οποίος, διαθέτοντας το καλύτερο αυτοκίνητο, θα αποτελέσει την πιο δυνατή πρόκληση. Τι άλλο να ζητήσει κάποιος από ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου;

ΑΛΛΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ειδική μνεία θα πρέπει να γίνει στα έξοχα replays που προσφέρει το Motorhead. Οι εναλλαγές της κάμερας φροντίζουν για την κινηματογραφική παρακολούθηση των αγώνων, προσφέροντας άφθονο και συναρπαστικό θέαμα. Θα υποστηρίζαμε πως αυτό το στοιχείο αποτελεί το κερασάκι στην εύγευστη τούρτα του Motorhead.



Τα replays, με τις πολλαπλές εναλλαγές της κάμερας, προσφέρουν άφθονα κινηματογραφικά στιγμιότυπα.

Σχετικά με τον ήχο όμως, θα παρατηρήσουμε ότι αποτελεί την αχίλλειο πτέρνα του τίτλου. Δεν ισχυριζόμαστε ότι είναι κακός, απλά δεν ξεφεύγει από τα καθιερωμένα. Τα μουσικά κομμάτια θυμίζουν έντονα Need For Speed II, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι μεν ικανοποιητικά, αποδίδοντας πειστικά τους ήχους του περιβάλλοντος, όμως οι ήχοι των μηχανών δεν δηλώνουν την τεράστια ιπποδύναμη των αυτοκινήτων. Επιπλέον ακούγονται ίδιοι για όλα. Ακόμα ένα μειονεκτικό σημείο του τίτλου αποτελεί το γεγονός πως δεν υπάρχουν διάφορες συνθήκες καιρού ή εναλλαγή ημέρας νύχτας, κάτι που, αν συνέβαινε, θα πρόσθετε αναμφισβήτητα πόντους.

Ούτως ή άλλως, το Motorhead αποτελεί τον πιο σύγχρονο εκπρόσωπο των racing games. Ενσωματώνοντας όλα τα "καλούδια" που αφορούν σε 3D επιτάχυνση και δικτυακό παιχνίδι και παρέχοντας το σύνολο των λειτουργιών που κάνουν αυτά τα παιχνίδια δημοφιλή, στοχεύει στην πρώτη θέση της κατηγορίας του. Μάλλον δεν θα δυσκολευτεί να τα καταφέρει. Εσείς δεν έχετε παρά να το τρέξετε, για να διαπιστώσετε οι ίδιοι του λόγου το αληθές.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	93

90



Μια πετυχημένη συνταγή σάς καλεί να την απολαύσετε, αποτελώντας ταυτόχρονα μια ασφαλή αγορά.

DIE BY THE SWORD

Ο καιρός που κάποιοι θαρραλέοι ιππότες, φορώντας γυαλιστερές πανοπλίες και κραδαίνοντας ένα τεράστιο σπαθί, μάχονταν με αξιοθαύμαστο πάθος για τα ιδανικά τους έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Δεν είναι λίγοι όμως όσοι αναπολούν εκείνες τις εποχές, εκφράζοντας ταυτόχρονα την επιθυμία να πρωταγωνιστήσουν με κάποιον τρόπο σε ανάλογα σενάρια. Η Interplay έχει μια έκπληξη για αυτούς...

Του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Είναι πασίγνωστο ότι τα παιχνίδια δράσης προοπτικής τρίτου προσώπου έχουν φανατικό και πολυπληθές κοινό. Μάλιστα η τεράστια επιτυχία της σειράς Tomb Raider ώθησε εκπληκτικά τους ανάλογους τίτλους προσδίδοντάς τους πρωτοφανή αίγλη, η οποία με τη σειρά της εκτόξευσε τη ζήτηση στα ύψη. Το Die By The Sword ανήκει ακριβώς σε αυτή την κατηγορία, την οποία μάλιστα υπερασπίζεται με τον καλύτερο τρόπο.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Η τρισδιάστατη απεικόνιση καθώς και η προοπτική του χώρου δίνουν αληθοφάνεια στα δρώμενα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P100, 16MB RAM, Win95, DirectX 5, 115 MB HD, SoundBlaster, 2x CD-ROM, Mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
Games Club, Β. Ολγας 24, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670

ΕΝΑΣ ΑΦΙΛΟΞΕΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Οπως και στο Tomb Raider έτσι κι εδώ θα περιπλανηθείτε σε φανταστικούς και γοητευτικούς κόσμους, οι οποίοι στην πλειονότητά τους ουσιαστικά είναι δαιδαλώδη σπήλαια. Το στοιχείο αυτό προσδίδει κλειστοφοβικό χαρακτήρα στο παιχνίδι και συντελεί τα μέγιστα στη δημιουργία επιβλητικής ατμόσφαιρας. Η προσπάθειά σας θα επικεντρωθεί στην εξόντωση των εχθρών που θα στέκονται εμπόδιο στο πέρασμά σας όπως και στην επίλυση γρίφων, οι οποίοι σε ορισμένα σημεία ενδέχεται να σας δυσκολέψουν αρκετά. Η αποφυγή των παγίδων, που διάσπαρτες παραμονεύουν σε κάθε βήμα σας, επίσης θα πρέπει να αποτελεί κύριο μέλημά σας, αν δεν επιθυμείτε να βρεθείτε ξαφνικά κρεμασμένοι ανάποδα, με το ένα πόδι σας αιχμαλωτισμένο από κάποια θηλιά. Το πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον καθώς και η θαυμάσια προοπτική του αναδεικνύουν τις κινήσεις των χαρακτήρων και καθιστούν την περιπλάνηση μια διασκεδαστική υπόθεση. Αυτό βέβαια σε καμία περίπτωση δεν σημαίνει πως πρόκειται για σχολικό περίπατο, αφού οι εχθροί σάς περιμένουν με ανοιχτές αγκάλες. Διαθέτοντας τερατόμορφη όψη, διάφορα μεγέθη καθώς και οπλισμό, δεν υπόσχονται ευχάριστη παρέα και φιλική κουβεντούλα, αλλά ανελέητες μάχες δίχως αύριο. Κάποιοι από αυτούς, μάλιστα, εί-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	92
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

91



Αρπάξτε το σπαθί σας και σώστε την καλή σας...



Να τα τα παιδάκια με τα τσεκουράκια.

ναι τεράστιοι και θα σας καταπονήσουν αρκετά ώσπου να καταφέρετε να τους οριζοντιώσετε.

Η ροή του παιχνιδιού είναι κινηματογραφική, κάτι που σημαίνει ότι κάθε φορά που θα τελειώνετε κάποιο επίπεδο θα παρακολουθείτε ένα video, το οποίο θα προωθεί την ιστορία, προσθέτοντάς της δραματικά στοιχεία. Η ποιότητα όμως των συγκεκριμένων σκηνών δεν είναι ικανοποιητική, αλλά μικρό το κακό αφού το κυρίως παιχνίδι μάς αποζημιώνει για τις τυχόν επιμέρους ατέλειες.

ΚΡΥΒΕΙ ΑΣΣΟΥΣ ΣΤΟ ΜΑΝΙΚΙ ΤΟΥ...

Επειδή οι μάχες είναι απαιτητικές και ο χειρισμός ίσως σας δυσκολέψει αρχικά, υπάρχει διαθέσιμος ένας editor κινήσεων. Εκεί θα μπορείτε να φτιάχνετε τα δικά σας set κινήσεων τα οποία, αφού σώσετε, θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε εύκολα και άμεσα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κάτι που θα κάνει τη ζωή σας ευκολότερη.

Η διαδικασία των saves είναι εντυπωσιακή και, το κυριότερο, απόλυτα λειτουργική. Σε συγκεκριμένα σημεία το παιχνίδι θα σώζει αυτόματα τη θέση σας και θα την απεικονίζει σε ένα μικρό εικονίδιο. Ετσι, οι διάφορες θέσεις, έχοντας αποκτήσει τη μορφή ενός φιλμ, θα είναι πολύ εύκολο να επιλεγούν ώστε να συνεχιστεί από το σημείο εκείνο το παιχνίδι.

Για όσους δεν θελήσουν να ακολουθήσουν το σενάριο, είτε γιατί δεν είναι ρομαντικοί τύποι είτε γιατί απλώς θέλουν να προσφέρουν τις "περιποιήσεις" τους στις ασχημόφατσες του Die By The Sword, παρέχεται και η επιλογή να αγωνιστούν σε τέσσερις πίστες-αρένες, ενάντια σε ποικίλους αντιπάλους. Μάλιστα, στην περίπτωση αυτή, θα έχουν την ευκαιρία να διαλέξουν το χαρακτήρα τους από μια γκάμα διαθέσιμων. Για όσους δεν ικανοποιήθηκαν ακόμα, υπάρχει πάντα διαθέσιμη η δυνατότητα δικτυακού παιχνιδιού. Δύσκολα λοιπόν θα βρείτε παραλείψεις και κενά στο Die By The Sword. Για τον ήχο ό,τι και να πούμε λίγο θα είναι. Η μουσική, άκρως επιβλητική, μας εισάγει με τον καλύτερο τρόπο στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οσο για τα ηχητικά εφέ, αυτά είναι απλώς τέλεια. Οι ήχοι των σπαθιών καθώς αυτά διασταυρώνονται, οι γεμάτες ένταση φράσεις και προσβολές που ανταλλάσσονται αλλά και οι κραυγές πόνου των αντιπάλων είναι έξοχα. Αναμφισβήτητα ένα από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού.



Ενα σπαθί χωρίς ιδιοκτήτη αποτελεί αναμφίβολα σοβαρό κίνδυνο.



Αυτή η πράσινη χλαπάτσα αποδεικνύεται σχετικά εύκολος αντίπαλος.

ΕΝΑΣ ΔΥΝΑΤΟΣ ΤΙΤΛΟΣ...

Το Die By The Sword είναι ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι. Ενσωματώνοντας καινούρια τεχνολογία και χρησιμοποιώντας με ικανοποιητικό τρόπο την ήδη υπάρχουσα, εκτοξεύει το gameplay στα ύψη. Η πληθώρα των διαθέσιμων επιλογών όπως και η γενικότερη σχεδίασή του είναι σίγουρο πως δεν θα απογοητεύσουν αλλά αντιθέτως θα ενθουσιάσουν τους gamers. Αν και σεναριακά αποτελεί μια επιστροφή στο παρελθόν, ουσιαστικά πρόκειται για μια απόπειρα που αφορά στο μέλλον. Αξίζει της προσοχής σας... PC



Μην ξεχνάτε ποτέ ακάλυπτα τα νώτα σας γιατί, σίγουρα, κάποιος θα φροντίσει να το μετανιώσετε.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Σε γενικές γραμμές θα συμφωνήσω ότι το παιχνίδι συνεχίζει άξια το όμορφο gameplay των Tomb Raider-clone παιχνιδιών. Η γραφική μηχανή είναι συχνά εντυπωσιακή, όμως σε αρκετά σημεία οι εναλλαγές της κάμερας ενδέχεται να σας κουράσουν. Ειδικά αν δεν έχετε 3D accelerator, μην το σκέφτεστε! Εκείνο που επίσης μου άρεσε ιδιαίτερα ήταν το κατατοπιστικό tutorial που σας τοποθετεί ευθύς εξαρχής στον κόσμο του παιχνιδιού. Συμπερασματικά, αν είστε θιασώτης της οπτικής τρίτου προσώπου και της μεσαιωνικής ατμόσφαιρας, με μια καλή 3D κάρτα το Die by the Sword θα σας ικανοποιήσει.

Σωτήρης "Αντιρρησίας" Μπέλλος

F/A-18

Των Μιχάλη Μαρκογιαννάκη & Αλέξανδρου Λουκίσα

Τον τελευταίο καιρό έχει κυκλοφορήσει στην αγορά μεγάλος αριθμός εξομοιωτών, και κάθε τίτλος διεκδικεί την πρωτιά στο συγκεκριμένο τομέα των computer games. Ενας από τους υποψήφιους είναι το F/A-18 Korea της Graphic Simulations, το οποίο διεκδικεί με αξιώσεις την κορυφή στο πάνθεον των σημερινών εξομοιωτών.

Η Graphic Simulations τόλμησε να ξεφύγει από τα μοντέλα αεροπλάνων που είναι συνηθισμένα στο χώρο των τίτλων με περιεχόμενο την εξομοίωση πολεμικών αεροπλάνων (π.χ. F-22 ή F-16). Ετσι, κυκλοφόρησε έναν τίτλο όπου καλούμαστε να πιλοτάρουμε το F/A-18.

GAMEPLAY

Από το πρώτο κιόλας menu του παιχνιδιού καταλαβαίνουμε ότι πρόκειται για έναν ποιοτικό τίτλο. Το menu λοιπόν δεν είναι άλλο από το θάλαμο επιχειρήσεων ενός αεροπλανοφόρου του στόλου των ΗΠΑ. Στην επιλογή Training γίνεται πλήρης εκμάθηση του αεροσκάφους, με παραδείγματα και εφαρμογές. Στον εύχρηστο Mission Editor δημιουργούμε όσες αποστολές θέλουμε, τις οποίες φορτώνουμε με την επιλογή Load Mission. Στο Debrief βλέπουμε τα σχόλια της τελευταίας αποστολής. Τέλος, με την επιλογή Enter Cockpit μπαίνουμε στο menu πτήσεων, το οποίο είναι το cockpit του F/A-18. Εδώ γίνονται οι ρυθμίσεις του παιχνιδιού, ενώ μπορούμε να διαλέξουμε μία από τις υπάρχουσες αποστολές. Σε αυτό το σημείο παρατηρείται το κύριο ψεγάδι του παιχνιδιού, που είναι η απουσία κάποιας campaign. Ωστόσο το gameplay διατηρείται σε υψηλά επίπεδα χάρη στον Mission Editor.



ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ & ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ ΠΤΗΣΗΣ

Ο,τι και να γράψουμε για τα γραφικά του παιχνιδιού είναι λίγο. Με μία λέξη είναι εκπληκτικά. Η μηχανή γραφικών του παιχνιδιού βρίσκεται μέσα στην "καρδιά" των τεχνολογικών εξελίξεων (βλ. 3Dfx), χωρίς να "καταδικάζει" τους κατόχους low-end συστημάτων. Η απεικόνιση σε συστήματα χωρίς κάρτα 3Dfx γίνεται με untextured γραφικά όπως το A-10 Cuba, όπου η κίνηση είναι αρκετά ρευστή. Η απεικόνιση σε 3Dfx, όμως, δίνει μια πρωτόγνωρη αίσθηση ρεαλισμού, με καταπληκτικές φωτοσκιάσεις και άλλα οπτικά εφέ. Στο σύστημα δοκιμής (P-166 MMX, 64MB EDO RAM & Diamond Monster 3D), το frame rate του παιχνιδιού ήταν καταπληκτικό για τα γραφικά που προσφέρει. Οι υποστηριζόμενες αναλύσεις είναι 640x480, 800x600 και 1.024x768. Ο ήχος του παιχνιδιού συμβαδίζει με την ποιότητα των γραφικών, ενώ οι συνομιλίες μεταξύ των πιλότων αυξάνουν το ρεαλισμό και κορυφώνουν τη δράση. Η πτήση και η ανταπόκριση του αεροπλάνου είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικές. Ενα πρόβλημα που μειώνει το ρεαλισμό είναι το γεγονός ότι η εξωτερική όψη του αεροσκάφους δεν συμβαδίζει με τυχόν ζημιές που έχει πάθει, οι οποίες όμως είναι αισθητές στο χειρισμό του. Οι εκρήξεις είναι αρκετά καλές, χωρίς να αποτελούν κάτι ξεχωριστό. Ιδιαίτερης μνείας αξίζει η λεπτομερής σχεδίαση του μοντέλου του αεροσκάφους, που είναι ό,τι καλύτερο έχουν να επιδείξουν οι σημερινοί εξομοιωτές.



Τέλος, τα γραφικά εδάφους, αν και στερούνται ποικιλίας και αρκούνται μόνο σε ένα είδος τοπίου, είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει ως σήμερα και περιλαμβάνουν εντυπωσιακή απεικόνιση των πόλεων. Εξίσου εντυπωσιακό είναι το εφέ του κυματισμού του νερού στη θάλασσα, τις λίμνες και τα ποτάμια.

MULTIPLAYER ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το παιχνίδι παρουσιάζει αρκετά αναπτυγμένες multiplayer δυνατότητες. Υποστηρίζονται παιχνίδια με σειριακή σύνδεση, μέσω δικτύου IPX, μέσω modem και μέσω Internet. Αξιο αναφοράς είναι το ότι στις multiplayer αποστολές το έδαφος είναι διαφορετικό από ό,τι στις single player, χωρίς ωστόσο να παύει κι αυτό να είναι μονότονο, αφού δεν αλλάζει σε όλο το χάρτη. Συμπερασματικά, το F/A-18 είναι ένας από τους καλύτερους εξομοιωτές που κυκλοφορεί σήμερα στην αγορά. Τα κορυφαία γραφικά και ο ρεαλιστικός χειρισμός που προσφέρει το καθιστούν "must" για τους φίλους των flight simulators. Τέλος να αναφέρουμε ότι κάποια μικροπροβλήματα που ίσως συναντήσετε διορθώνονται με ένα patch που υπάρχει στο Internet, στη διεύθυνση http://www.3dfxmania.com/patches/.

INCUBATION

Του Πασχάλη Σκουρίδη

Η σειρά Battle Isle έχει ξεκινήσει εδώ και κάμποσα χρόνια και αριθμεί αρκετούς fans. Πρόκειται για μια σειρά strategy που ξεκίνησε το πρώτο επεισόδιό της στους Atari ST, Amiga και PC Engine και συνεχίζει το τέταρτο επεισόδιό της, το Incubation, στα PCs. Πάντως οι φίλοι των προηγούμενων Battle Isle που περιμένουν στο τέταρτο επεισόδιο την ίδια συνταγή με τα προηγούμενα ίσως απογοητευτούν, καθώς το παιχνίδι παρουσιάζει αρκετές και ριζικές αλλαγές από τους προκατόχους του. Η ιστορία του Incubation μοιάζει αρκετά με την ταινία "Alien 2", καθώς μια ομάδα στρατιωτών προσεδαφίζεται σε έναν πλανήτη όπου υπάρχει μια αποικία με επιστημονικά εργαστήρια, για να εξακριβώσει τα αίτια της εξαφάνισης των επιστημόνων.



GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το gameplay του Incubation κινείται σε επίπεδα που θα συναρπάσουν τους strategy fans. Το παιχνίδι θα έγραφα πως είναι ένα είδος προσομοίωσης σκακιού. Ελέγχετε έναν αριθμό στρατιωτών, τους οποίους καταρχήν στήνετε κατάλληλα μέσα στο τερέν του εκάστοτε επιπέδου. Στη συνέχεια, έχοντας ορισμένο αριθμό κινήσεων, κρίνετε ανάλογα αν θα κινήσετε τους στρατιώτες σας ή αν θα χρησιμοποιήσετε κάποιο όπλο ή ειδικό αντικείμενο.

Το παιχνίδι αποτελείται από αυτόνομες αποστολές, που όλες μαζί αποτελούν το campaign του παιχνιδιού. Επίσης, στο εισαγωγικό μενού υπάρχει επιλογή για να παίζονται μεμονωμένες αποστολές. Με αυτή την επιλογή μπορούν να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα σε πίστα επιλογής, κάτι που ανεβάζει την αδρεναλίνη κατακόρυφα. Το επίπεδο δυσκολίας του Incubation είναι αρκετά υψηλό. Ομως οι προγραμματιστές της Blue Byte το σκέφτηκαν και αυτό, έτσι στα μικρότερα επίπεδα δυσκολίας πρόσθεσαν επιλογές όπως Undo Last Turn και Undo Last Action, ώστε να μπορούν οι αρχάριοι παίκτες να τα βγάλουν πέρα. Ενδιάμεσα στις αποστολές του campaign υπάρχουν τοποθεσίες όπου μπορείτε να εξοπλίσετε την ομάδα σας καλύτερα με διάφορα όπλα, αμυντικές ασπίδες και special αντικείμενα, ανάλογα με τους experience και equipment points των στρατιωτών σας. Υπάρχει ποικιλία όπλων, μερικά από τα οποία έχουν διπλή λειτουργία. Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής πρέπει να χρησιμοποιείτε συνετά τα όπλα σας, καθώς αυτά υπερθερμαίνονται και μπορεί να μπλοκάρουν ή ακόμα και να αυτοκαταστραφούν, κοστίζοντας τη ζωή του πεζοναύτη σας.



Οι λειτουργίες του Incubation γίνονται πολύ εύκολα με το mouse. Με λίγη εξάσκηση στην αρχή, δεν θα συναντήσετε ιδιαίτερα προβλήματα με το χειρισμό.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Το Incubation υποστηρίζει 3Dfx κάρτες γραφικών, προσθέτοντας έτσι θετικά στη γενική εικόνα των γραφικών του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά τα γραφικά δεν θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως "εξωπραγματικά" αλλά απλώς λειτουργικά. Βέβαια δεν είναι και άσχημα, αλλά δεν πρόκειται για κάτι καινοτόμο για τη συγκεκριμένη κατηγορία.

Οι χώροι είναι σωστά φωτισμένοι, ενώ οι στρατιώτες και τα aliens καλοσχεδιασμένοι. Ιδιαίτερης αναφοράς αξίζουν οι εκρήξεις, ενώ και οι εκκαθαρίσεις των aliens από τους πεζοναύτες σας είναι στοιχείο ιδιαίτερα προσεγμένο στο Incubation. Οι κάτοχοι μιας 3Dfx θα χαρούν το παιχνίδι σχεδόν χωρίς καθόλου "pixel-ιασμα". Επίσης, ανάμεσα στις διάφορες αποστολές του campaign υπάρχουν και όμορφα cut-scenes, που συνεισφέρουν στην όμορφη ατμόσφαιρα και την πλοκή του παιχνιδιού.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος του Incubation είναι κάτι περισσότερο από ικανοποιητικός. Δένει τρομερά με την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού και, παρ' ότι δεν είναι psychedelic trance (χμμ... προτιμήσεις του γράφοντα), δένει αφάνταστα καλά. Τα κομμάτια περιέχονται ως audio tracks στο CD του παιχνιδιού και έχουν έναν ήχο μυστηρίου που θα σας καθηλώσει. Το speech δεν πάει πίσω και σίγουρα θα σας ενθουσιάσει. Γενικά, στο Incubation ο ήχος μαζί με το gameplay είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Incubation θα σας μαγνητίσει με τη δράση και την ατμόσφαιρά του. Αν και απευθύνεται σε strategy fans, οι άλλοι gamers επίσης ας του ρίξουν μια ματιά, διότι την αξίζει. Το Incubation είναι σίγουρο ότι θα ευχαριστήσει ακόμα και τον πιο δύσπιστο gamer - και για αυτό αξίζουν συγχαρητήρια στα Γερμανάκια της Blue Byte. Οι σκληροπυρηνικοί των strategies θα ξετρελαθούν μαζί του αλλά και οι υπόλοιποι θα το αγαπήσουν.

PC

HINTS & TIPS

Τα σχολεία τελείωσαν, οι εξετάσεις είναι παρελθόν και οι παραλίες σάς περιμένουν. Αν όμως έχετε ξεμείνει στην Αθήνα, αντί να αράζετε τις κορμάρες σας στην παραλία και να δοκιμάζετε το ταλέντο σας στις ξένες γλώσσες με τους διάφορους εκπροσώπους των φυλών του Βορρά (και των υπόλοιπων σημείων του ορίζοντα, δεν είμεθα ρατσιστές), τότε σίγουρα θα πνίγετε τη θλίψη σας μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή και θα αναζητάτε απελπισμένοι (λέμε τώρα) κόλπα για να τα καταφέρετε στα αγαπημένα σας παιχνίδια. Μην ανησυχείτε! Γι' αυτό είναι εδώ το "PC Master" και η στήλη "Hints & Tips". Αν πάλι υπάρχει κάποιο παιχνίδι που σας αντιστέκεται και δεν το έχουμε περιλάβει ακόμη ή αν και εσείς γνωρίζετε κάποιο κόλπο και θέλετε να το μοιραστείτε με τους αναγνώστες του περιοδικού, στείλτε μας ένα γράμμα ή e-mail.

Επιμέλεια: Σπύρος Παράσχης
abyss@compulink.gr

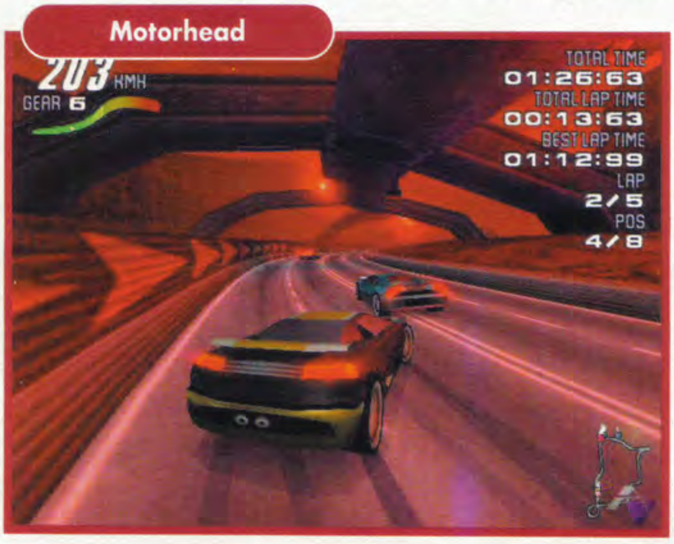




Incubation

NBA LIVE 98

Σε προηγούμενα τεύχη είχαμε δημοσιεύσει διάφορες συμβουλές για το πώς μπορείτε να επέμβετε στα γραφικά του NBA Live 98 και να προσθέσετε τους δικούς σας παίκτες, ομάδες, πρόσωπα, στολές κ.λπ. Δυστυχώς, η όλη διαδικασία ήταν κάπως πολύπλοκη και απαιτούσε τη χρήση του DOS προγράμματος gfxpak, το οποίο είναι αρκετά δύσκολο στη χρήση. Ευτυχώς όμως κάποιος καλός άνθρωπος έφτιαξε ένα προγραμματάκι με την ονομασία EA graph, το οποίο απλουστεύει κατά πολύ τα πράγματα. Απλώς επιλέγετε ένα αρχείο γραφικών του NBA Live (σε μορφή FSH ή VIV) και στη συνέχεια φορτώνετε το δικό σας αρχείο, το οποίο επιθυμείτε να πάρει τη θέση του. Το εν λόγω προγραμματάκι θα το βρείτε στο CD του περιοδικού, στον κατάλογο updates\patches\nba.



Motorhead

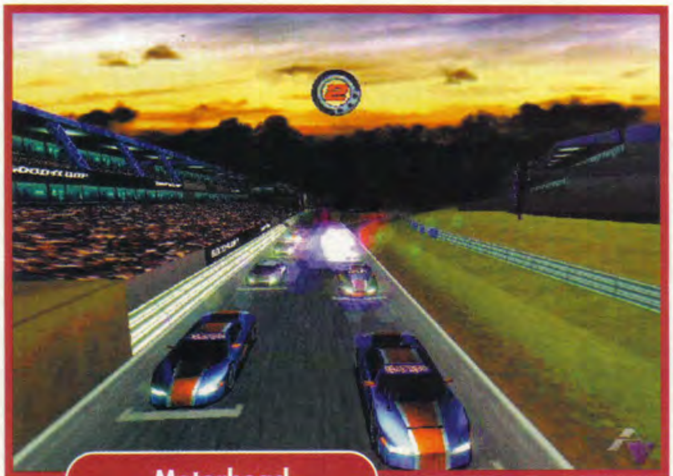
MASTER OF ORION II

Ο αγαπητός νεοφώτιστος συντάκτης μας, ο Σωτήρης Μπέλλος, πιστεύει ότι κατέχει το Master Of Orion II και θέλει να μοιραστεί τη σοφία του μαζί σας. Ποιος είμαι εγώ για να του το αρνηθώ; Ιδού λοιπόν:

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ: Αν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού έχετε μείνει με λίγους αντίπαλους, ο ένας εκ των οποίων ελέγχει πάρα πολλά αστρικά συστήματα, μην τα παρατήσετε αλλά επαναλάβετε τα εξής: Καλέστε τον πρέσβη του και απαιτήστε (demand) να σας χαρίσει ένα αστρικό σύστημα. Κατά πάσα πιθανότητα θα απαντήσει καταφατικά. Συνεχίστε έτσι, μέχρι να ελέγξετε την πλειονότητα του γαλαξία. Απαραίτητες προϋποθέσεις να μην είστε σε πόλεμο με τον συγκεκριμένο αντίπαλο και το παιχνίδι να έχει προχωρήσει λίγο (μην το κάνετε δηλαδή από την αρχή). Τέλος, μην αναλωθείτε σε υπερβολικές απαιτήσεις (τεράστια αστρικά συστήματα, τα θέλω όλα εδώ και τώρα!), γιατί μάλλον θα σας κηρύξουν πόλεμο.

ΜΑΧΕΣ: Σε περίπτωση που θέλετε να χρησιμοποιήσετε αρκετές ακτίνες στα αστρόπλοιά σας, είναι σαφώς αποδοτικότερο να βάζετε όλες τις ίδιες μαζί. Δηλαδή αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε, για παράδειγμα, 4 phasors, φροντίστε ο αριθμός αριστερά από το όπλο να ...γράφει 4, παρά να βάλετε phasor και από κάτω phasor και ούτω καθεξής. Ετσι τα όπλα χτυπάνε συνδυασμένα, ενώ διαφορετικά θα χτύπαγε το ένα μετά το άλλο, με αποτέλεσμα να ...γεράσετε μέχρι να καταστρέψετε κάποιο εχθρικό σκάφος.

ΚΑΤΑΣΚΟΠΙΑ: Ξέρω, ξέρω, σας έχουν ταράξει στην κατασκοπία και σας κλέβουν τη μία τεχνολογία μετά την άλλη. Πάλι η λύση δίνεται διπλωματικά. Απαιτήστε από τη συγκεκριμένη φυλή να σταματήσει να κατασκοπεύει (stop spying). Μάλλον θα συμφωνήσουν, αλλά μετά



Motorhead



Unreal

μερικούς γύρους θα ξαναρχίσουν, οπότε κάνετέ το συχνά. Επίσης, φροντίστε να αναθέσετε τη διοίκηση σημαντικών αποικιών σας σε ήρωες που έχουν την ικανότητα assassin (ο Black Razor είναι πολύ αποτελεσματικός στο να σκοτώνει spies).

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΗ ΔΙΚΗ ΣΑΣ ΦΥΛΗ: Τα χαρακτηριστικά που θα απογειώσουν τις δυνατότητες της φυλής σας είναι industrial +2, science +1 και creative (μελετάτε όλες τις τεχνολογίες). Αντισταθμίστε την επιλογή τους (ή όποιων άλλων χαρακτηριστικών διαλέξετε) με μείον στα ground combat, spying και BC.

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ ΙΙ: Να υπογράφετε όσο το δυνατόν συχνότερα non aggression packs και peace treaties. Οι αντίπαλοί σας έχουν ένα μεγάλο ελάττωμα ...να τηρούν -τις περισσότερες φορές- τις συμφωνίες τους.

UNREAL

Τελικά, τι λέτε; Τα κατάφερε να υποσκελίσει το Quake 2; Χμμ... δεν βλέπω πολλά χέρια σηκωμένα. Οπως και να είναι πάντως, ακόμα κι αν δεν κατάφερε να αναδειχτεί κορυφαίο στην κατηγορία του, το Unreal είναι ένα καλό παιχνίδι με πολύ εντυπωσιακά γραφικά. Αν σας δυσκολεύει, μπορείτε, ενώ παίζετε, να πατήσετε το TAB και στη συνέχεια να εισαγάγετε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν:

GOD: To God mode, τι άλλο;

ALLAMMO: Γεμίστε με πυρομαχικά όλα τα όπλα σας

FLY: Βγάλτε φτερά και πετάξτε

WALK: Tres banal, σας βγάζει τα φτερά και ξαναπερπατάτε

GHOST: Περάστε μέσα από τοίχους

PLAYERSONLY: Διακόπτης παγώματος του χρόνου

OPEN [όνομα επιπέδου]: Σας μεταφέρει στο επίπεδο το όνομα του οποίου δώσατε

BEHINDVIEW 1 ή 0: Ενεργοποιήστε ή απενεργοποιήστε μια κάμερα στο στιλ του Tomb Raider

FLUSH: Διορθώνει κάποια προβλήματα με τα textures στους τοίχους ή στους αντιπάλους



Forsaken

MOTORHEAD

Είτε σας αρέσει το heavy metal και οι κύριοι Motorhead είτε όχι, το ομώνυμο παιχνιδάκι θα σας συναρπάσει κυρίως λόγω της μεγάλης του ταχύτητας. Αν αναζητάτε όμως μεγαλύτερη ποικιλία και εκπλήξεις, τότε θα χρειαστεί να καταφύγετε στους ακόλουθους κωδικούς, τους οποίους θα εισαγάγετε στις Personal Options του παιχνιδιού:

Ονομα	Ομάδα	Αποτέλεσμα
SUPERCARS	GREM	Supercars mode
DEMON	GREM	Ελαστική ανάρτηση
G-RIDE	WEST	Ανάρτηση Los Angeles!
BUZZ ALDRIN	NASA	Βαρυτικό πεδίο αντίστοιχο με αυτό της Σελήνης
R PETERSON	SWE	Πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα και τις πίστες
IGNITION	UDS	Θα σας θυμίσει κάτι παλιότερο
RAMLOSA	H20	Eνα... νερουλό mode
LEMMY	ACE	Κόλαση! (Δουλεύει μόνο με 3D accelerator)
AVENGER	ZX	Κάτι άλλο παίρνει τη θέση του χάρτη (δουλεύει μόνο με 3D accelerator)

HINTS & TIPS

INVISIBLE: Σας κάνει αόρατους

KILLPAWNS: Σκοτώνει στο πι και φι όλους τους εχθρούς

SUMMON [όνομα]: Φέρνει μπροστά σας ένα αντικείμενο, όπλο ή πλάσμα, το όνομα του οποίου γράψατε

SLOMO [αριθμός]: Καθορίστε με βάση τον αριθμό την ταχύτητα του παιχνιδιού - το κανονικό είναι 1.0

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

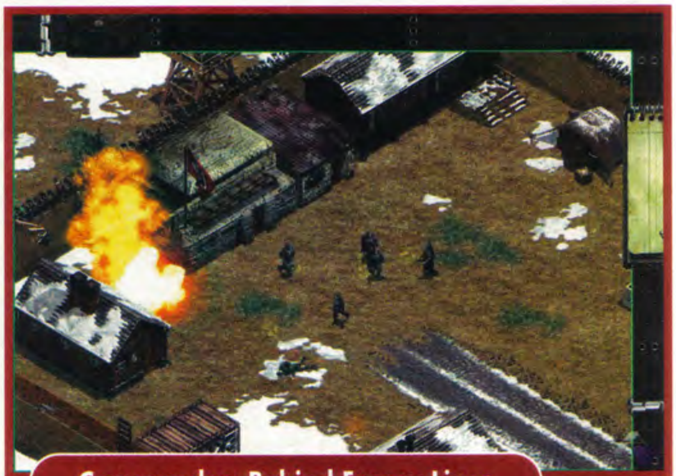
Σας αρέσει η στρατηγική; Τότε θα εκτιμήσετε σίγουρα το Commandos. Αν πάντως δεν είστε ιδιαίτερα υπομονετικοί, ιδού οι κωδικοί των αποστολών του παιχνιδιού:

Αποστολή 2: 4JJXB
Αποστολή 3: ZDD1T
Αποστολή 4: RFF1J
Αποστολή 5: K4TCG
Αποστολή 6: MIR4M
Αποστολή 7: 7QVJV
Αποστολή 8: K99XC
Αποστολή 9: AAAX1
Αποστολή 10: JSGPW
Αποστολή 11: CMODD
Αποστολή 12: JGHD3
Αποστολή 13: PUUWW
Αποστολή 14: WT348
Αποστολή 15: 139P0
Αποστολή 16: L9IPV
Αποστολή 17: 5LIMV
Αποστολή 18: YJOJG
Αποστολή 19: YFCWJ
Αποστολή 20: GDKWT

OVERBOARD

Αν υπήρχε ένα βραβείο για το λιγότερο ρεαλιστικό παιχνίδι, τότε το Overboard θα το κέρδιζε παμψηφεί! Η έλλειψη ρεαλισμού βέβαια δεν το εμποδίζει να είναι αρκετά διασκεδαστικό, αν και το όλο στήσιμό του είναι λίγο βαρετό. Οπως και να 'χει, σας παρουσιάζουμε τους κωδικούς του παιχνιδιού, για να προχωρήσετε χωρίς κόπο προς την ολοκλήρωσή του.

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
1-2	Καράβι, Κρανίο, Ψάρι, Αγκυρα, Καράβι, Αγκυρα
1-3	Καράβι, Αγκυρα, Κρανίο, Καράβι, Αγκυρα, Ψάρι
1-4	Κρανίο, Καράβι, Ψάρι, Αγκυρα, Αγκυρα, Καράβι
2-1	Ψάρι, Ψάρι, Αγκυρα, Καράβι, Κρανίο, Αγκυρα
2-2	Κρανίο, Αγκυρα, Αγκυρα, Ψάρι, Αγκυρα, Καράβι
2-3	Ψάρι, Αγκυρα, Καράβι, Καράβι, Καράβι, Κρανίο
2-4	Αγκυρα, Ψάρι, Καράβι, Κρανίο, Κρανίο, Ψάρι
3-1	Καράβι, Κρανίο, Κρανίο, Ψάρι, Αγκυρα, Κρανίο
3-2	Ψάρι, Κρανίο, Αγκυρα, Ψάρι, Κρανίο, Ψάρι
3-3	Ψάρι, Ψάρι, Καράβι, Κρανίο, Ψάρι, Καράβι
3-4	Καράβι, Αγκυρα, Καράβι, Ψάρι, Αγκυρα, Ψάρι
4-1	Κρανίο, Κρανίο, Αγκυρα, Καράβι, Ψάρι, Ψάρι
4-2	Καράβι, Αγκυρα, Κρανίο, Ψάρι, Ψάρι, Αγκυρα
4-3	Κρανίο, Καράβι, Κρανίο, Κρανίο, Ψάρι, Καράβι
4-4	Καράβι, Ψάρι, Καράβι, Ψάρι, Καράβι, Αγκυρα
5-1	Αγκυρα, Καράβι, Ψάρι, Κρανίο, Ψάρι, Καράβι
5-2	Ψάρι, Καράβι, Αγκυρα, Κρανίο, Καράβι, Ψάρι
5-3	Καράβι, Ψάρι, Κρανίο, Αγκυρα, Αγκυρα, Κρανίο
5-4	Κρανίο, Καράβι, Αγκυρα, Ψάρι, Καράβι, Κρανίο



Commandos: Behind Enemy Lines

NIGHTMARE CREATURES

Ιδού ένα διασκεδαστικό και γρήγορο παιχνιδάκι με όμορφα γραφικά, συνεχή δράση και μυστηριώδη ατμόσφαιρα. Αν όμως στις νυχτερινές περιπλανήσεις σας στο Λονδίνο της βικτοριανής εποχής τα zombies που θα συναντήσετε αποδειχτούν σκληρά καρύδια, τότε οι λύσεις είναι δύο: είτε στρώνεστε κάτω και προσπαθείτε, επιτέλους, να τελειώσετε ένα παιχνίδι χωρίς ζαβολιές είτε γράφετε τους ακόλουθους κωδικούς στο κεντρικό μενού και πατάτε ENTER. Σημειώστε ότι ο κωδικός EVERYWHERE πρέπει να γραφεί πρώτος, για να επιτραπεί η λειτουργία των υπόλοιπων:

EVERYWHERE: Ενεργοποίηση cheat mode, επιλογή επιπέδου

BRONKO: Παίξτε ως Monster

DAVID: Απενεργοποίηση των συνδυαστικών κινήσεων (combos)

BLUR: Παίξτε ως Blur

LOVDIK: Team Greetings

MOBY: Επιλογή τραγουδιού από το CD

ALAIN GUYET: Ενεργοποίηση όλων των cheats

Commandos: Behind Enemy Lines



VIRTUAL VISOR

VR



Descent II™

by INTERPLAY

Το νούμερο 1 παγκόσμιο hit. Εισέρχεστε σε ένα πραγματικό, 3D περιβάλλον. Κινηθείτε πάνω, κινηθείτε κάτω, κινηθείτε παντού καθώς πέφτετε σε ατελείωτα τούνελ, εξολοθρεύοντας εχθρικές ορδές.



Slipstream 5000™

by Gremlin Interactive

Ανταγωνιστείτε σαν ένας από τους 10 διαφορετικούς χαρακτήρες, με το μοναδικό σκάφος slipstream, ο καθένας με τα δικά του όπλα και στύλ πλοήγησης.



Whiplash™

by Interplay

Καθήστε, προσδεθείτε και ετοιμαστείτε για ένα εξοντωτικό αγώνα μέχρι θανάτου.



MD ENTERTAINMENT

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
M.D. ENTERTAINMENT
ΤΗΛ: 2405379
FAX: 2405378
ΚΙΝ: 094 - 553472

ΟΛΟΓΡΑΜΜΑ (Προσαρμογή)

HINTS & TIPS





World Cup 98

WORLD CUP 98

Αλλαξε ο Μανολιός και έβαλε τα ρούχα του αλλιώς. Το World Cup 98 της EA Sports είναι σχεδόν ίδιο με τον προκάτοχό του, το FIFA 98, αλλά αυτό δεν το εμπόδισε να κερδίσει εύκολα το ενδιαφέρον των ποδοσφαιρόφιλων κατόχων PCs. Αν ανήκετε σε αυτούς, ιδού πώς θα μπορέσετε να ενεργοποιήσετε τα cheats του παιχνιδιού: Αλλάξτε τα ονόματα των παικτών μιας ομάδας με έναν από τους παρακάτω κωδικούς και πατήστε Enter. Οταν τους εισαγάγετε όλους, επιλέξτε με το ποντίκι το πλήκτρο "Back", ούτως ώστε να μην καταχωριστούν οι αλλαγές στα ονόματα. Επιστρέψτε στο κεντρικό μενού και πατήστε το Scroll lock, ώστε να ενεργοποιήσετε το cheat mode.

Zico: Παίξτε τον τελικό του 1982.

Hurst: Παίξτε τους τελικούς των διοργανώσεων του 1974, του 1970 και του 1966.

Επίσης μπορείτε να δώσετε τους κωδικούς Kenny, Gabo, Kyle, Cartman, Gonzo, Mr Hat, Powder και Neila. Το τι κάνουν αυτοί θα σας αφήσω να το διαπιστώσετε μόνοι σας, αλλά σας διαβεβαιώνω ότι είναι διασκεδαστικό.

INCUBATION

Το Incubation συνέχισε την πολύ αξιόλογη παράδοση της Blue Byte - ειλικρινά, δεν θυμάμαι να έχω δει ποτέ κανένα κακό παιχνίδι από αυτήν την εταιρία! Προκειμένου να κάνετε τα πράγματα λίγο πιο εύκολα για τον εαυτό σας στη μάχη ενάντια στους Scay'Ger, γράψτε στην αρχική οθόνη τους παρακάτω κωδικούς:

ix1: Δείτε όλες τις περιοχές

ix2: 10 skill points για κάθε στρατιώτη σας

ix3: 500 equipment points για την ομάδα σας

ix4: Πηγαίνετε στην επόμενη αποστολή

WORLD LEAGUE SOCCER '98

Το WLS 98 είναι ένα πολύ αξιόλογο παιχνίδι ποδοσφαίρου και αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους ανταγωνιστές του World Cup 98. Ενα μειονέκτημά του είναι ότι δεν περιλαμβάνει πραγματικά ονόματα, αφού η EIDOS δε θέλησε να ξοδέψει μια περιουσία για να πάρει την επίσημη άδεια της FIFA. Αν αυτό σας ενοχλεί, ακολουθήστε την ακόλουθη διαδικασία για να το αλλάξετε:

✔ Πηγαίνετε στην οθόνη Options

✔ Πηγαίνετε στον Player Editor

✔ Διαλέξτε το αγγλικό πρωτάθλημα

✔ Διαλέξτε μια ομάδα

✔ Αλλάξτε το όνομα ενός παίκτη σε "teamtwo"

✔ Θα εμφανιστεί ένα μενού με την ονομασία "Defaults 2"

Επιλέξτε το και τα πραγματικά ονόματα θα εμφανιστούν

FORSAKEN

Σίγουρα λίγα παιχνίδια έχουν εκμεταλλευτεί με τόσο εντυπωσιακά αποτελέσματα τους νέους 3D accelerators. Το Forsaken όμως δεν διακρίνεται μόνο για τα γραφικά του, αλλά και για το πολύ καλό gameplay του. Επειδή όμως η ζωή στους διαδρόμους του παιχνιδιού δεν είναι και πολύ εύκολη, ιδού κάποιοι κωδικοί για να φτάσετε πιο γρήγορα στην επιτυχία. Θα πρέπει να γραφούν σε οποιοδήποτε από τα αρχικά μενού.

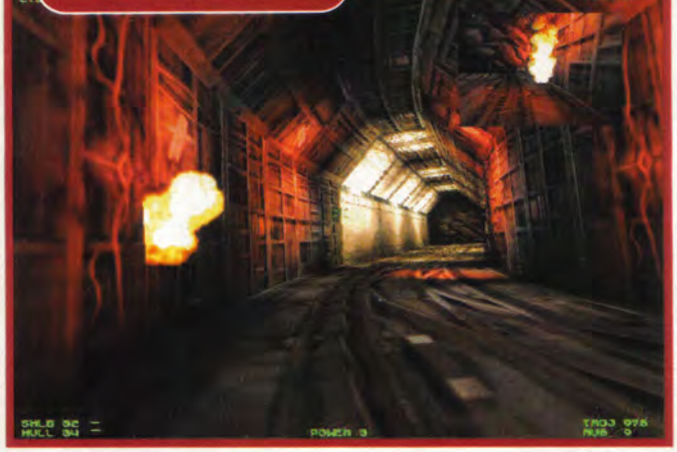
bubbles: Ενεργοποιεί τα cheats

thefullmonty: Επιτρέπει την αλλαγή επιπέδων μέσω μενού

iamzeus: Το God mode

titsoot: Αν έχετε πρόσβαση στο special σκάφος, τότε με αυτή την επιλογή θα ενεργοποιήσετε κάποιο πιο "ενήλικα" γραφικά. PC

Forsaken



Master of Orion 2




suncom
THE BEST JOYSTICKS UNDER THE SUN
Logic 3
WHEN FAILURE IS NOT AN OPTION
SFS THROTTLE
STRIKE FIGHTER THROTTLE
Like Being Inside the Cockpit.
Featuring:
TOUCH 'N GO Programming
• No complicated software to learn or download.
• Simply hold the Throttle Button, press a keyboard key and it's done.
• 16 Programmable buttons.
• Program 1 to 15 keystrokes, including Marco's o Chord Keys.
• Connect any standard PC Joystick to the throttle and it becomes instantly programmable.
• Multiple Hat Switches and Authentic Military Grips.
PC PHANTOM JOYSTICK
• 4 High Speed Microswitched Fire Buttons
• Dual Speed Auto Fire
• T-Bar Throttle Control
• 4/8 Way View Switch
• Sure Grip Handle
• 15-Pin Metal Connector
smart ADVERTISING
F-15E TALON
F-15E Talon
• All 12 fire buttons are programmable with any keyboard command.
• Easy button/key press and release programming method - takes only seconds.
• Four program slots can save up to 48 programmed keystrokes. Use them all in one game or save for up to 4 different games.
• 4-way Castle and 4-way Hat switch, plus 4 fire buttons for fast action control.
PC TRIDENT PAD
• Dual Function 8 Way 'D' Pad
• Precision 3D Analogue Thumb Stick
• Nine Tactile Fire Buttons
• Dual Function 'Top Hat' Buttons
• Compatible with CH/TH Modes for precise Throttle and Rudder Control
• LCD Control Screen gives Accurate Throttle and Rudder Telemetry
• Individually Selectable Auto Fire with Variable Fire Rate
• Ergonomic Design with Rubberised Coating for Optimum Control
THE WORLDS MOST ADVANCED PC CONTROLLER!
MANNESMANN
F-15E HAWK
F-15E Hawk
• All four primary fire buttons are located conveniently on the flight stick handle.
• Suncom's exclusive Saturn Ring Direct Drive Technology equalizes control stick tension in all directions for fluid precise 360 degree tracking.
• Hat and Castle switch are inactive and are for appearance only.
PC TOP GEAR PRO WHEEL AND PEDALS
• Self Centering Technology
• 9 Fire Buttons
• 8 Way Directional Cursor
• Wheel Rotation Angle Select
• LCD Control Panel
• Dynamic Resolution Cornering
• Programmable Key Lay Out
• Throttle Hot
• Gear Shift Control
• Accelerator and Brake Pedals
MEDIA INTERACTIVE
TECHNOLOGY AND ELECTRONICS L.T.D.
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ :
ΤΗΛ.: 9570957 - 9570975 - 9570252 - FAX: 9510174

STARCRAFT STRATEGY GUIDE
Β' ΜΕΡΟΣ

Αν το campaign των Terrans σας φάνηκε βατό, τότε σίγουρα το αντίστοιχο των Zerg θα αποτελέσει πρόκληση για τις ικανότητές σας. Σε αυτό εμπεριέχονται σαφώς μεγαλύτερες δυσκολίες αλλά και ορισμένα σενάρια που δείχνουν ιδιαίτερα απειλητικά (ιδίως σε ένα θα δείτε αργότερα τι εννοώ). Βέβαια, ως σωστοί... Zerg δεν μπορούσαμε να σας αφήσουμε χωρίς την κατάλληλη... ώθηση. Διαβάστε, λοιπόν, προσεκτικά και κάνετε τους αντίπαλους να νιώσουν την οργή του σμήνους!

Του Σωτήρη "Cerebrate" Μπέλλου

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Το σημαντικότερο όπλο των Zerg (αντίστοιχα με τα SCV των Terrans) είναι το regeneration. Καλά διαβάσατε. Οι πληγές των Zerg επουλώνονται, κάτι που σημαίνει ότι με μια σωστή στρατηγική μπορείτε να διατηρήσετε τον ίδιο στρατό χωρίς απώλειες. Το προαναφερόμενο χαρακτηριστικό τους, σε συνδυασμό με την ικανότητά τους να κρύβονται κάτω από το έδαφος, τους δίνει ένα σημαντικό πλεονέκτημα ενάντια στις άλλες φυλές (π.χ. τραυματίζονται; Θάψιμο μέχρι να γίνουν καλά και επίθεση. Ετσι οι εχθροί πολεμούν τις ίδιες μονάδες συνεχώς - άραγε, ποιος θα νικήσει;). Βέβαια, υπάρχουν και μειονεκτήματα αλλά θα δείτε πώς μπορείτε να τα υπερκαλύψετε.



Νυστάζεις... Νιώθεις τα μάτια σου να βαραίνουν... Είσαι υπνωτισμένος... Πάμε μαζί: Ποιο είναι το καλύτερο περιοδικό;

Οι Overlords, εκτός του ότι είναι μεταφορείς (υποτίθεται ότι παρέχουν μια μορφή νοητικών κυμάτων για τον έλεγχο όλων των μονάδων που αναλογούν στις προμήθειες των Supply Depots στους Terrans), είναι και Detectors. Η γενική συμβουλή είναι να τους έχετε όλους μαζί σε κάποιο ασφαλές μέρος, παράλληλα όμως να κρατάτε μερικούς κοντά στις γραμμές και τις δυνάμεις επίθεσής σας για να ανιχνεύουν τα cloaked αντίπαλα units. Τον ίδιο σκοπό εξυπηρετούν και οι Spore Colonies (προσοχή, όχι οι Sunken Colonies!).

Οι Zerg, επίσης, έχουν το μεγαλύτερο damage όσον αφορά στα αμυντικά κτίριά τους (περίπου 30). Φτιάχνετε αρκετά, συνδυασμένα για εναέρια και επίγεια άμυνα, και σε στρατηγικά σημεία.

Το σημαντικότερο μειονέκτημα των Zerg είναι η ελλιπής αεροπορία. Οι Mutalisks και τα Guardians (φοβερό unit αλλά μόνο για στόχους εδάφους) δεν μπορούν να τα "βάλουν" με τα Battlecruisers ή με τα Carriers των Protoss. Ομως, γι' αυτόν το σκοπό υπάρχουν τα Scourge. Μην τα υποτιμάτε στο ελάχιστο!



Οι αμυντικές οχυρώσεις είναι το κλειδί στα περισσότερα σενάρια.



Με τέτοια "γραμμή Μαζινό", η Cryssalis δεν έχει να φοβηθεί τίποτε...



Αυτή η δύναμη θα είναι αρκετή για το Agent of the Swarm.



Προσέξτε ένα κόλπο: Οι Marines είναι απασχολημένοι με τις Mutalisks και οι Hydralisks ξεθάβονται πίσω από την πλάτη τους!

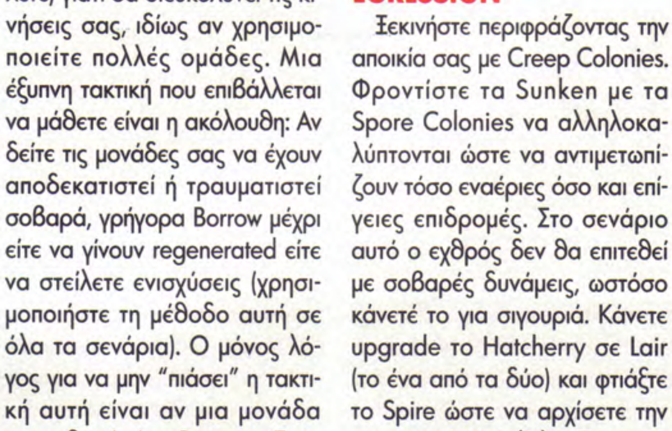
Τρία ή τέσσερα από αυτά τα "πραγματάκια" μπορούν να εξολοθρεύσουν άνετα ένα ολόκληρο Carrier! Και να σκεφτείτε ότι ένα Carrier κοστίζει πανάκριβα σε resources, ενώ, αντίθετα, τα Scourges δεν κοστίζουν σχεδόν τίποτε, αφήστε που παράγονται δύο τέτοια από μία μόνο μετάλλαξη.

AMONG THE RUINS

Αφού μάθετε -από τις παρεμβάσεις του Overmind- ότι όλα τα κτίρια προέρχονται από τις μεταλλάξεις των Drones, ξεκινήστε την κατασκευή ενός Spawning Pool και ενός Hydralisk Den. Λίγο μετά την αρχή του σεναρίου, θα δείτε τα objectives να αλλάζουν και να σας υπαγορεύουν να καταστρέψετε τη βάση των Terrans στο βορειανατολικότερο σημείο του χάρτη. Φτιάξτε μερικά Sunken Colonies (από τα upgrades των Creep Colonies) γύρω-γύρω από την αποικία σας (οι αντίπαλες επιθέσεις είναι εύκολες αλλά κάνετέ το για να προστατευτεί η Cryssalis και για να το συνηθίσετε) και κατασκευάστε μια δύναμη από Hydralisks (δώδεκα θα είναι αρκετές). Κάνετε research οπωσδήποτε το Borrow στο Hatchery και τα upgrades στο Hydralisk Den και επίθεση. Αρχίστε να χρησιμοποιείτε την ομαδοποίηση των μονάδων (Ctrl+ αριθμός ομάδας που θέλετε) γιατί θα διευκολύνει τις κινήσεις σας, ιδίως αν χρησιμοποιείτε πολλές ομάδες. Μια έξυπνη τακτική που επιβάλλεται να μάθετε είναι η ακόλουθη: Αν δείτε τις μονάδες σας να έχουν αποδεκατιστεί ή τραυματιστεί σοβαρά, γρήγορα Borrow μέχρι είτε να γίνουν regenerated είτε να στείλετε ενισχύσεις (χρησιμοποιήστε τη μέθοδο αυτή σε όλα τα σενάρια). Ο μόνος λόγος για να μην "πιάσει" η τακτική αυτή είναι αν μια μονάδα του εχθρού είναι Detector. Ξεκινήστε την επίθεση από τα ανατολικά (θα έχετε αρχικά κάποιες απώλειες οπότε θα χρειαστείτε ενισχύσεις) και συνεχίστε μέχρι να μη μείνει τίποτε όρθιο.

EGRESSION

Ξεκινήστε περιφράζοντας την αποικία σας με Creep Colonies. Φροντίστε τα Sunken με τα Spore Colonies να αλληλοκαλύπτονται ώστε να αντιμετωπίζουν τόσο εναέριες όσο και επίγειες επιδρομές. Στο σενάριο αυτό ο εχθρός δεν θα επιτεθεί με σοβαρές δυνάμεις, ωστόσο κάνετέ το για σιγουριά. Κάνετε upgrade το Hatcherry σε Lair (το ένα από τα δύο) και φτιάξτε το Spire ώστε να αρχίσετε την παραγωγή Mutalisks. Προτιμήστε τες, γιατί υπάρχουν αρκετές δυνάμεις των Protoss -Zealots- που δεν μπορούν να επιτεθούν σε εναέριες. Καθώς φτιάχνετε τις δυνάμεις σας μην ξεχνάτε να κάνετε όλα τα upgrades στο Spire. Πού είναι οι Protoss; Παντού, γι' αυτό θα πρέπει να είστε προσεκτικοί. Φτιάξτε δύο δωδεκάδες Mutalisks για σιγουριά και ξεκινήστε την επίθεση από το βορειοανατολικότερο σημείο του χάρτη. Συνεχίστε, εφόσον κερδίσετε, και με τις δύο ομάδες νοτιοδυτικά και τσακίστε κάθε αντίσταση. Σας υπενθυμίζω: Αν πληγώνονται οι μονάδες σας, περιμένετε να γίνουν regenerated και μετά συνεχίστε την πορεία σας. Η κατάλληλη στιγμή -για όσους δεν βιάζονται- για επίθεση είναι αφού σας επιτεθούν, οπότε θα έχουν λιγότερες δυνάμεις για άμυνα.



Εντάξει, κύριε αρχισυντάκτα, θα τα φέρω τα άρθρα. Σας παρακαλώ, μη με φάτε! (τυπική εικόνα στα γραφεία του περιοδικού)

Hint: Στείλτε τη μία από τις δύο ομάδες να χτυπήσει τα κανόνια φωτονίου των Protoss ενώ με τη δεύτερη χτυπήστε τις έμψυχες μονάδες τους που θα μαζευτούν κοντά. Κάνετε επίθεση σε μία μόνο μονάδα του εχθρού με όλες τις μονάδες της ομάδας σας για να ξεμπερ-

δεύετε πιο γρήγορα. Ακόμα, μην ξεχνάτε να πατάτε το option Stand Ground ώστε να μη φεύγουν οι μονάδες σας από το πεδίο δράσης -π.χ. κυνηγώντας έναν εχθρό- και σας χαλάσουν τα σχέδια. Εφόσον καταστρέψετε κάθε ίχνος από Protoss, είστε έτοιμοι να μεταφέρετε την Cryssalis στο Beacon, στο νοτιότερο σημείο του χάρτη. Πώς θα γίνει αυτό; Επιλέγοντας ένα Drone και κάνοντας κλικ στην Cryssalis. Προτού το πράξετε, "σαρώστε" το χάρτη για τυχόν εναπομείνασες δυνάμεις των Protoss.



Οι Protoss παθαίνουν πανωλεθρία στο σενάριο The Dark Templar, μη μπορώντας να διασπάσουν την άμυνά σας.

THE NEW DOMINION

Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε είναι να κατασκευάσετε μια απροσπέλαστη γραμμή άμυνας από Creep Colonies στο Βόρειο μέρος της αποικίας σας. Αν χτίσετε περίπου δέκα Sunken Colonies και πέντε-έξι Spore Colonies δεν θα ανησυχήσετε από τις επιθέσεις των Terrans. Καλό θα ήταν να τοποθετήσετε και μερικές Hydralisks πίσω από τις Creep Colonies και να έχετε σε ετοιμότητα μερικές Mutalisks για να αντιμετωπίζουν τα εχθρικά Siege Tanks. Αν μάλιστα κάνετε και το upgrade που επιτρέπει στις Hydralisks να ρίχνουν πιο μακριά, δεν φοβάστε τίποτε και κανέναν! Επειτα upgrades, Spire, ξανά upgrades και φτιάξτε πάλι δύο ομάδες των δώδεκα από Mutalisks. Προτιμήστε Mutalisks διότι οι Terran δυνάμεις είναι γεμάτες από Siege Tanks. Αυτήν τη φορά φτιάξτε και άλλη μια ομάδα από Scourge για να εξολοθρεύουν τα εχθρικά Wraiths και μερικούς Overlords ώστε να ανιχνεύουν τα Cloaked Wraiths. Προσέξτε να αφήσετε μερικές εφεδρείες πίσω στη βάση σας -κυρίως Mutalisks- γιατί εν τω μεταξύ μπορεί να σας επιτεθούν Siege Tanks. Από resources, τα υπάρχοντα μάλλον θα σας είναι αρκετά. Αν όχι, υπάρχουν και άλλα στο λοφίσκο μπροστά στην αποικία σας - φυλάγονται όμως. Αρχίστε την επίθεση από τα βορειοανατολικά -θα δείτε στο βορειοανατολικό άκρο του χάρτη ένα Terran Starport- και συνεχίστε προσεκτικά προς τα δυτικά. Μόλις οι μισητοί Terrans νιώσουν τη δύναμη του Σμήνους, παρακολουθήστε το μικρό sequence και ετοιμαστείτε για την επόμενη σφαγή...

AGENT OF THE SWARM

Ξεκινήστε κατασκευάζοντας ένα Spawning Pool και ένα Evolution Chamber ώστε να μπορέσετε να χτίσετε Creep Colonies. Στη συνέχεια τοποθετήστε Colonies γύρω από την αποικία σας (σε όλο το ανατολικό τμήμα της περιμέτρου της) ώστε να μην έχετε προβλήματα από τις επιθέσεις των Terrans. Αρχικός σκοπός σας είναι να περιμένετε μέχρις ότου η Cryssalis είναι έτοιμη να εκκολαφθεί. Συνήθως οι Terrans επιτίθενται από το νοτιοανατολικό άκρο της αποικίας σας, οπότε αρχίστε την οχύρωση πρώτα από εκεί χωρίς όμως να αμελήσετε πλήρως και την υπόλοιπη περιοχή.

Μόλις η αντίστροφη μέτρηση τελειώσει, δείτε τι συμβαίνει... Είναι απίστευτο! Η Ker... η Kerrigan... Zerg; Ναι, μόλις γίνατε μάρτυρες της γέννησης της Queen of Blades, της κόρης του ίδιου του Overmind! Βέβαια, τα objectives τώρα θα αλ-



Οι Guardians έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια από τις Mutalisks, για αυτό να τους βάζετε λίγο πίσω από αυτές. Προσέξτε, όμως, τα Scourge που είναι σε ετοιμότητα!



Οι Guardians πάνω από τις Creep Colonies καθιστούν την αποικία σας απροσπέλαστη! Μην ξεχνάτε όμως να ξαναχτίζετε τις Creep Colonies που καταστρέφονται.



Μια τέτοια δύναμη θα "καθαρίσει" στο σενάριο The Culling.

λάξουν. Σκοπός σας πλέον είναι να καταστρέψετε τις Terran δυνάμεις. Αν έχετε πρόβλημα σε resources μην ανησυχείτε, αφού στο μέσο του χάρτη βρίσκονται ποσότητες από Minerals και Vespene. Φτιάξτε ένα Spire και ένα Queen's Nest και σε αυτό κάνετε research το Spawn Broodling, το οποίο, αν ενεργοποιηθεί, μετατρέπει μια έμψυχη μονάδα του εχθρού σε δύο Zerg (μόνο για λίγο όμως)!!! Μετά κατασκευάστε μια μεγάλη, συνδυασμένη, εναέρια δύναμη με Scourges, Mutalisks, Hydralisks -μέσα σε Overlords- και Queens και επιτεθείτε στην ανατολική Terran αποικία - αφού κάνετε πρώτα αρκετά upgrades. Βρείτε ένα άνοιγμα που δεν φυλάγεται καλά και... ντου! Καταστρέψτε γρήγορα το Command Center του Raynor και δείτε το διάλογο. Η Kerrigan χαρίζει στον Raynor τη ζωή του; Τελικά, έχουν μείνει ακόμη κάποια υπολείμματα του ανθρώπινου χαρακτήρα της....

THE AMERIGO

Θα πρέπει να κατευθύνετε την Kerrigan στο Supercomputer. Αρχικά, πηγαίνετε αριστερά (από εκεί που είναι τα Zerglings), μπείτε στο δωμάτιο και ανεβείτε τη σκάλα, σκοτώστε το Ghost, με την Kerrigan μπείτε στο βορινό δωμάτιο και, με την ίδια σε cloaked, σκοτώστε τους Marines. Επειτα πατήστε το Beacon για να εντοπιστεί η θέση του computer και μπείτε στο βορειοδυτικότερο δωμάτιο. Προχωρήστε δυτικά, κάνετε cloaked την Kerrigan και σκοτώστε το Volture κάτω από τις σκάλες. Μετά νότια, μπείτε με cloaked την Kerrigan στο δωμάτιο και καταστρέψτε τα Goliath. Μην ξεχνάτε, μόλις τελειώνετε με τις μάχες να κάνετε decloaked την Kerrigan ώστε να "γεμίζει" η ενέργειά της. Συνεχίστε όλο νότια, μπείτε στο επόμενο δωμάτιο, σκοτώστε τους Marines και στο τέλος του δωματίου στρίψτε αριστερά. Ανεβείτε τη σκάλα, σκοτώστε το Ghost, συνεχίστε αριστερά, διαλύστε με την Kerrigan τα αμυντικά συστήματα που βγαίνουν από το δάπεδο και προχωρήστε μέχρις ότου εμφανιστούν οι Marines που χτυπούν τα Zerglings. Σκοτώστε τους γρήγορα για να πάρετε μαζί σας τους επιζώντες και πατήστε το Beacon (λίγο κάτω από εκεί όπου αφανίστηκαν οι Marines) για να ανοίξουν οι πόρτες. Προσοχή! Μην επιχειρήσετε να βγάλετε τα Zerglings από το κελί γιατί τα συστήματα ασφαλείας θα τα αποδεκατίσουν!

Στείλτε την Kerrigan μπροστά από τη σκάλα του κελιού για να τα νικήσει και μετά προσθέστε τα Zerglings στη δύναμή σας. Πηγαίνετε αριστερά και πολύ προσεκτικά βόρεια καθώς σας περιμένει μια μεγάλη δύναμη από Marines και μερικά Detectors. Αν δεν είχατε σημαντικές απώλειες θα τους νικήσετε με μια μαζική επίθεση. Συνεχίστε βόρεια και κατεβείτε την πρώτη σκάλα που θα βρείτε στα αριστερά (σημείο Α). Πηγαίνετε βόρεια (θα σας έχει μείνει η Kerrigan και ελάχιστες από τις αρχικές σας δυνάμεις), σκοτώστε με την Kerrigan τους Firebats και συνεχίστε βορειοανατολικά μέχρι να βρείτε ένα δωμάτιο με ανοιχτές τις πόρτες. Μην μπείτε ακόμα γιατί είναι παγίδα! Περιμένετε μέχρι να γιατρευτούν εντελώς οι πληγές της Kerrigan (φτιάξτε κανέναν καφέ, πάρτε κανένα τηλέφωνο... ξέρετε τώρα) και μπείτε. Διαλύστε πρώτα τα συστήματα ασφαλείας ώστε να μη σας βλέπουν οι Marines και μετά ασχοληθείτε με αυτούς. Στη συνέχεια, πατήστε και τα δύο Beacons και πηγαίνετε στο σημείο Α όπου θα έχει ανοίξει η πόρτα στα αριστερά και διαβείτε την. Ανεβείτε γρήγορα τη σκάλα με την Kerrigan και διαλύστε το σύστημα ασφαλείας και τους Firebats. Επειτα πατήστε στο Beacon -βρίσκεται λίγο πιο πάνω- και θα μεταφερθείτε στον Sector 6. Με την Kerrigan εξολοθρεύστε τις τριγύρω αντίπαλες μονάδες και κατεβείτε τη σκάλα, αριστερά από εκεί όπου τηλεμεταφερθήκατε. Προχωρήστε νότια (καλού-κακού περιμένετε μέχρι να γιατρευτεί η Kerrigan), σκοτώστε τους δύο Marines, αριστερά, ανεβείτε τη σκάλα, σκοτώστε τις εχθρικές δυνάμεις και πατήστε το Beacon. Πάει κι αυτό...

THE DARK TEMPLAR

Ξεκινήστε κατά τα γνωστά: Οχυρώσεις σε καίρια σημεία και τοποθέτηση δυνάμεων ώστε να προστατεύουν την αποικία σας. Αρχίστε τα αμυντικά κτίρια από τα περάσματα της αποικίας (νότια) και κατασκευάστε γρήγορα το Spire. Στη συνέχεια Queen's Nest για να κάνετε το Lair ugrade σε Hive και έπειτα Greater Spire για να παράγετε Guardians. Αυτή η μονάδα είναι η ελίτ των δυνάμεών σας και είναι ιδανική για άμυνα (αν τους βάλετε πάνω από τα Creep Colonies φτιάχνετε ένα απροσπέλαστο τείχος) αλλά και για επίθεση. Θα χρειαστείτε -κυρίως- δύο ομάδες των δώδεκα, μία με Guardians και μία με Mutalisks, για να τους προστατεύουν από εναέριες επιθέσεις.



Οι Guardians έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός από τα Photon Cannons, οπότε δεν κινδυνεύουν από αυτά.



Προσέξτε τα Scourge που επιτίθενται στο Carrier. Επειδή θα βλέπετε συχνά τέτοιες εικόνες, πάντα να έχετε αρκετά Scourge στις δυνάμεις επίθεσής σας.

Αν -εν τω μεταξύ- χρειαστείτε επιπλέον πρώτες ύλες, θα βρείτε κοντά στην αποικία σας δύο εστίες με resources: μία λίγο δεξιά (αφύλαχτη) και μία προς τα νοτιοδυτικά (φυλαγμένη). Οι κύριες δυνάμεις των Protoss βρίσκονται στο αντιδιαμετρικό από την αποικία σας άκρο του χάρτη. Η σωστή στρατηγική είναι να χρησιμοποιείτε τα Guardians και να τα προστατεύετε με τις Mutalisks. Τα Guardians έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια βολής από όλα τα units των Protoss (που εμφανίζονται σε αυτό το σενάριο), οπότε εκμεταλλευτείτε το! Αφού τσακίσετε τις κυρίως δυνάμεις των Protoss, θα παρακολουθήσετε μια ενδιαφέρουσα και σε... φιλικό πνεύμα συζήτηση μεταξύ της Kerrigan και του αρχηγού των Protoss, με αποτέλεσμα να αλλάξουν τα objectives. Θα πρέπει τώρα να φέρετε την Kerrigan στο ύψωμα, στο μέσο του χάρτη, ώστε να αναμετρηθεί με τον Tassadar. Κάνετέ το και... τι απογοήτευση! Ο αρχηγός των Protoss ήταν μόνο μια παραίσθηση. Μην πτοείστε, άλλωστε νικήσατε.

THE CULLING

Να λοιπόν που έφτασε η ώρα να αντιμετωπίσετε την ίδια σας τη φυλή. Ο Cerebrate Zazs τρελάθηκε εντελώς και στράφηκε εναντίον του ίδιου του Overmind. Αρχικά επιτεθείτε με τις δυνάμεις σας στη μικρή αποικία στα Βόρεια. Μετά την άνετη επικράτησή σας, αρχίστε να κατασκευάζετε οχυρώσεις στην αριστερή και τη δεξιά πλευρά της αποικίας. Πάνω από τα Creep Colonies σας υπενθυμίζω να τοποθετείτε Guardians για "σίγουρα" αποτελέσματα.

Οι επιθέσεις του εχθρού, αν έχετε οχυρωθεί σωστά, δεν θα αποτελέσουν σημαντικό πρόβλημα. Κάνετε τα upgrades στις εναέριες δυνάμεις και φτιάξτε τις, κλασικές για το Zerg campaign, δύο δωδεκάδες από Mutalisks και Guardians. Μια σωστή κίνηση θα είναι επίσης να βάζετε μερικά Scourges να περιπολούν (Patrol) μπροστά από τις αμυντικές διατάξεις σας. Ετσι, θα επιτίθενται αυτόματα σε όποια ιπτάμενη εχθρική μονάδα τολμήσει να πλησιάσει! Ξεκινήστε την επίθεση από τα αριστερά, ώστε να καταστρέψετε την εκεί βάση των εχθρών και να σταματήσετε ένα μέρος από τον ανεφοδιασμό τους σε resources (έτσι θα πρέπει να σκέφτεστε), τα οποία φυσικά μπορείτε να εκμεταλλευτείτε.

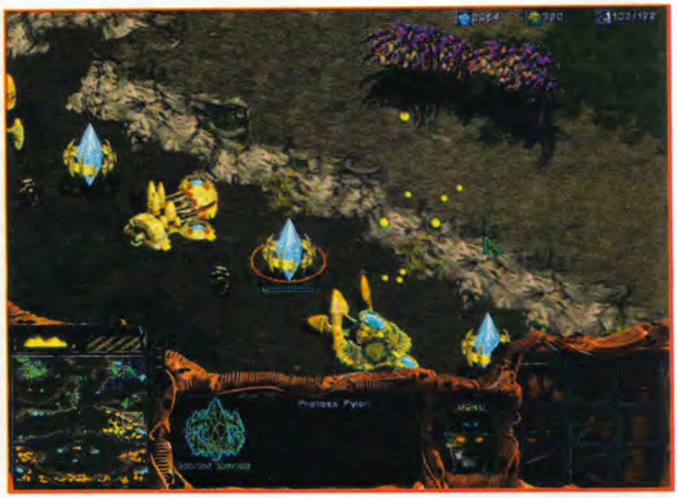
Λογικά θα σας έχει τελειώσει το Vespene Gas, αλλά η ποσότητα που υπήρχε στην αποικία σας θα ήταν αρκετή για να φτιάξετε τις δύο ομάδες - αν δεν κάνετε πολλά upgrades, σίγουρα θα σας φτάσει. Πάντως αν θέλετε ακόμα μεγαλύτερες δυνάμεις, θα βρείτε έναν πίδακα με μεγάλες ποσότητες λίγο Βόρεια από την αποικία που μόλις καταστρέψατε - φυλάσσεται, αλλά θα κερδίσετε άνετα. Συνεχίστε Βόρεια και δυτικά, καταστρέφοντας ό,τι βρίσκεται στο δρόμο σας. Αυτό ήταν! Οι Garm Brood του προδοτικού Cerebrate έμαθαν το μάθημά τους.

EYE FOR AN EYE

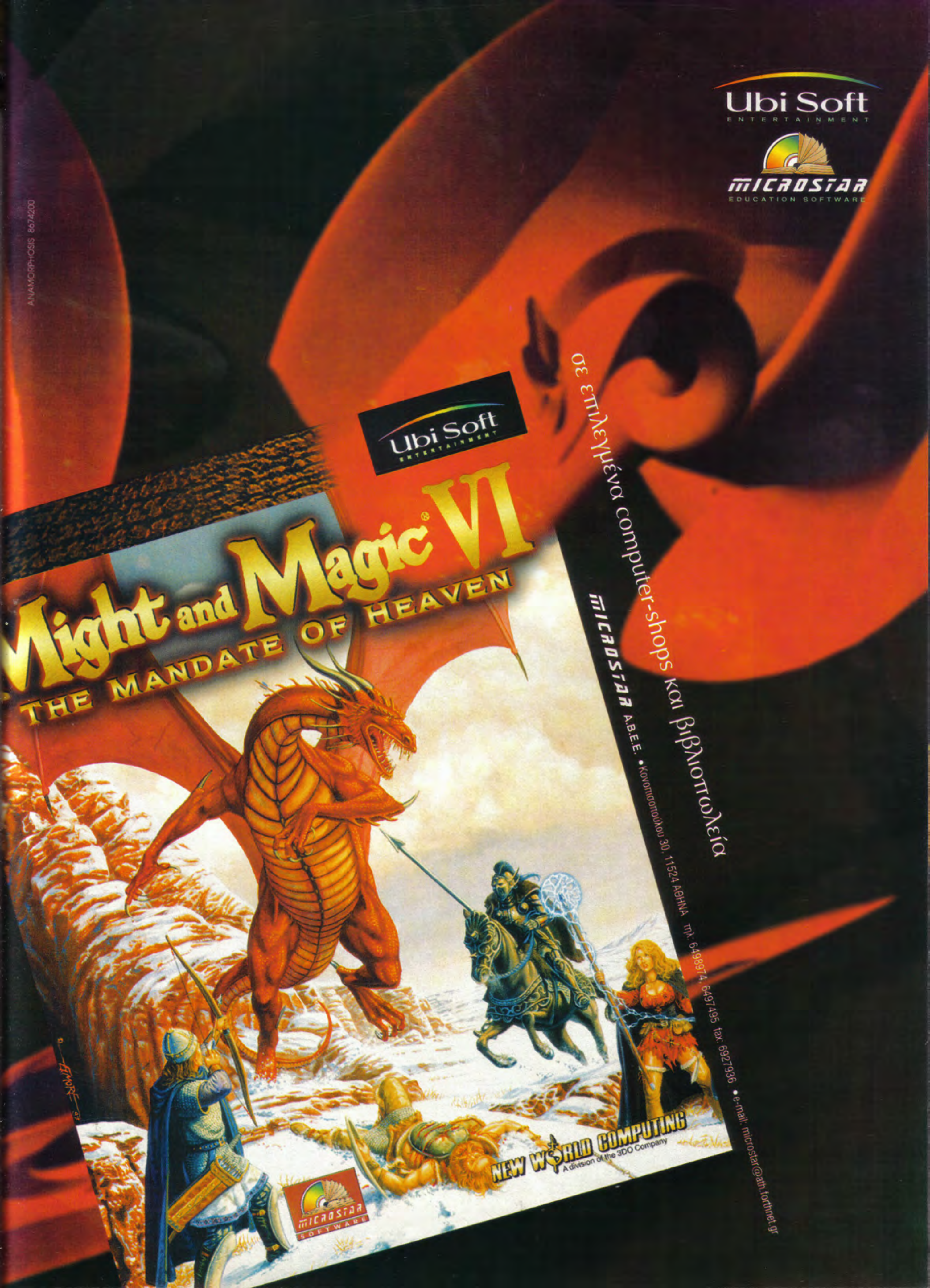
Πλέον μπήκατε σε βαθιά νερά. Εδώ θα πρέπει αρχικά να μην αφήσετε τους Dark Templars να αποδράσουν -περνώντας μέσα από τα Beacons- και στη συνέχεια να νικήσετε τους Protoss. Το σενάριο είναι πανδύσκολο μόνο αν παίξετε με τους δικούς του κανόνες! Εμείς σας προτείνουμε να φτιάξετε τους δικούς σας, ανατρέποντας την εις βάρος σας κατάσταση.



Εδώ -δείτε το άσπρο τετράγωνο στον mini map- θα πρέπει να εγκατασταθείτε συλλέγοντας resources, στο σενάριο The Invasion of Aiur.



Να καταστρέφετε γρήγορα τα Templar Archives, ώστε να σταματά η "παραγωγή" High Templars.


Ubi Soft
ENTERTAINMENT
MICROSTAR
EDUCATION SOFTWARE
σε επιλεγμένα computer-shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6498974, 6497495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
Ubi Soft
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
NEW WORLD COMPUTING
A division of the 3DO Company
MICROSTAR
SOFTWARE
ANAMORPHOSIS 8674200



Οσο πολυάριθμες και αν είναι οι δυνάμεις σας, φροντίστε να τις μετακινείτε με τάξη, ώστε να αλληλοκαλύπτονται.



Αν θέλετε οι μονάδες σας να επιτίθενται προς όλες τις κατευθύνσεις, να πατάτε το option Stand Ground.

Το μεγάλο πρόβλημα είναι οι επελάσεις των High Templars στο μεσαίο Beacon όπου, κάνοντας χρήση του Psionic Storm, καταστρέφουν εύκολα τις περισσότερες μονάδες σας. Αρχικά χρησιμοποιήστε τα Nydel Canals για να μεταφέρετε μονάδες στις άλλες αποικίες σας - και μετά στα Beacons. Δώστε έμφαση στο Beacon στη μέση του χάρτη, αφού εκεί καταλήγουν οι περισσότερες επιθέσεις των Protoss. Η "κίνηση ματ" θα είναι να χτίσετε εκεί ένα Hatchery (ακριβώς λίγο αριστερά από το Beacon) και στη συνέχεια μερικές Sunken Colonies.

Ο λόγος είναι απλός: Το Psionic Storm των Templars δεν επηρεάζει κτίρια! Επίσης, φροντίστε να τοποθετήσετε τους Overlords σε θέση ώστε να ανιχνεύουν τους cloaked Dark Templars και να στέλνετε συνεχώς ενισχύσεις κοντά στα Beacons.

Βιαστείτε! Μόλις διασφαλίσετε τα Beacons (ιδίως το μεσαίο), φτιάξτε μερικά Spore Colonies αρχικά στη νοτιοανατολική αποικία σας, διότι θα σας επιτεθούν ιπτάμενοι Protoss, και μετά στις υπόλοιπες αποικίες σας. Βιαστείτε, το τονίζουμε! Παράλληλα ξεκινήστε να φτιάχνετε δύο ομάδες από Mutalisks και



Οι δυνάμεις σας διασφαλίζουν την περιοχή του Beacon στο τελευταίο σενάριο.

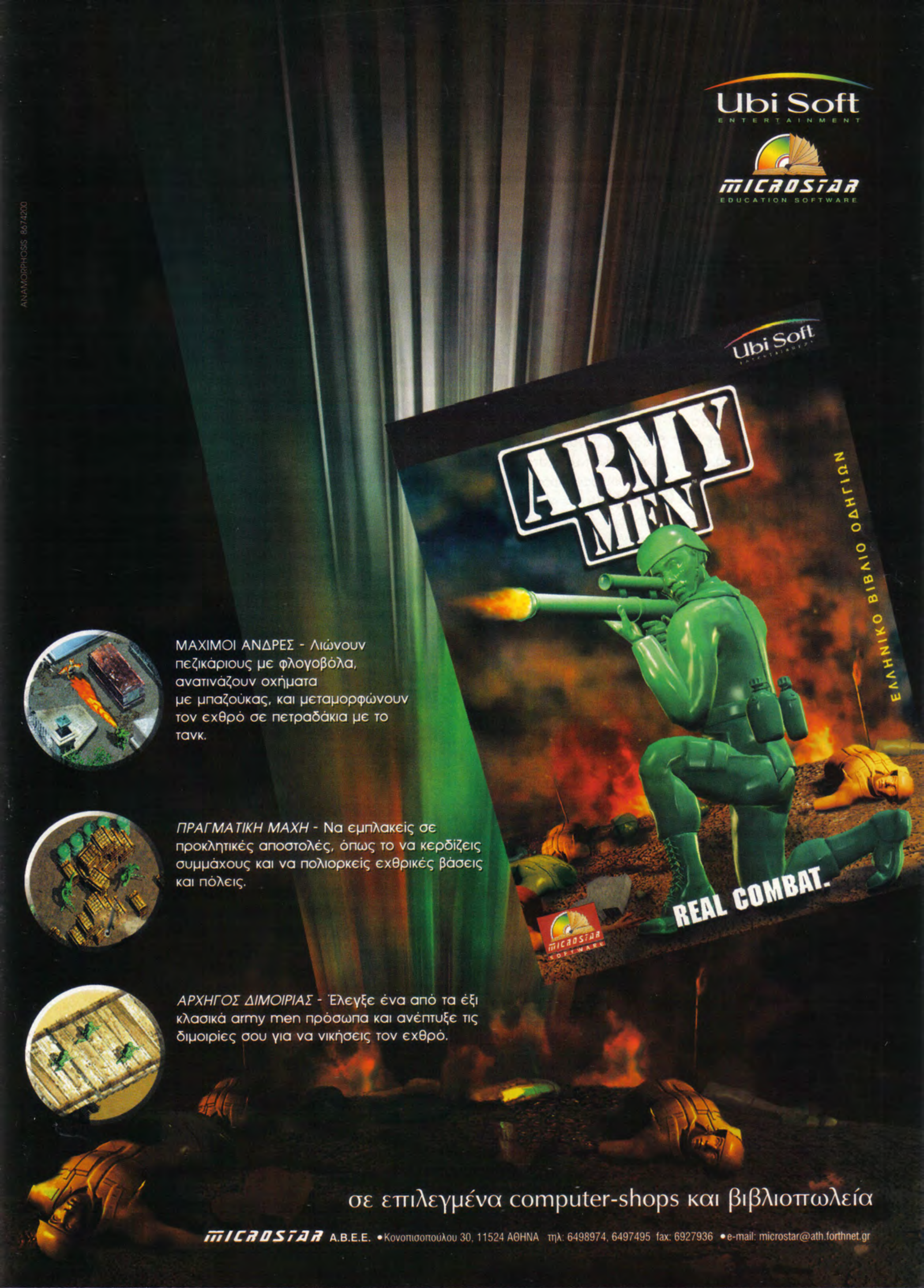
Guardians (έξι ή επτά μέλη σε κάθε ομάδα) και επιτεθείτε προσεκτικά στην αριστερή αποικία των Protoss. Προσέξτε να φεύγετε από το πεδίο δράσης του Psionic Storm, όταν το χρησιμοποιούν οι High Templars. Σίγουρα θα έχετε απώλειες, οπότε κάνετε συχνά save - μην... ανησυχείτε, όλο και κάτι θα πάει στραβά. Ακόμα, μην αμελήσετε τα υπόλοιπα Beacons, στα οποία θα πρέπει να έχετε μερικούς Guardians για σιγουριά. Μόλις καταστρέψετε το μεγαλύτερο μέρος της Protoss αποικίας, θα ακούσετε τις "μπηχτές" της Kerrigan στον Tassadar. Κάπου εδώ έχετε εξασφαλίσει τη νίκη. Μπορείτε αν θέλετε να χτίσετε και ένα Defiler Mount, για να μάθετε τις ιδιότητες και αυτής της μονάδας. Εκμεταλλευτείτε τα resources που υπήρχαν στην εχθρική βάση, ενδυναμώστε το στρατό σας και επιτεθείτε στη δεξιά αποικία των Protoss. Τίποτε πια δεν μπορεί να αντισταθεί στο Σμήνος...

THE INVASION OF AIUR

Ξεκινήστε με οχυρώσεις στο νότιο τμήμα -κυρίως- της αποικίας σας και οπωσδήποτε βάλτε Guardians πάνω από τα Creep Colonies, διότι θα σας επιτεθούν και Reavers, που έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός από τα αμυντικά κτίριά σας. Παράλληλα ξεκινήστε την κατασκευή της... καθιερωμένης επιθετικής δύναμής σας (Guardians, Mutalisks και Scourge). Αφού κάνετε και τα ugrades επιτεθείτε νοτιοδυτικά, όπου υπάρχει μια Protoss βάση. Φροντίστε να αναπληρώνετε τις μονάδες σας με νέες και οπωσδήποτε να αριθμήσετε τις ομάδες σας, ώστε να μην μπερδεύεστε κατά την επιλογή τους.

Εδώ θα γίνει πραγματική σφαγή, οπότε οι απώλειες είναι σίγουρες. Ο υπόλοιπος χάρτης είναι στην κυριολεξία γεμάτος από Protoss, για αυτό θα πρέπει να είστε υπομονετικοί - δηλαδή να κάνετε συνεχή ανανέωση του στρατού σας. Συμβουλή: Για να μην έχετε σοβαρές απώλειες από τους High Templars, μη στέλνετε εναντίον τους ολόκληρες ομάδες αλλά μεμονωμένα units.

Στη συνέχεια επιστρέψτε σύσσωμοι στην αποικία σας και κινηθείτε ανατολικά αυτής, για να εκμεταλλευτείτε τα resources που υπάρχουν εκεί (στο βορειοανατολικότερο άκρο του χάρ-



Ubi Soft
ENTERTAINMENT
MICROSTAR
EDUCATION SOFTWARE
ANAMORPHOSIS 8674200
Ubi Soft
ARMY MEN
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ
REAL COMBAT.
MICROSTAR SOFTWARE
ΜΑΧΙΜΟΙ ΑΝΔΡΕΣ - Λιώνουν πεζικάριους με φλογοβόλα, ανατινάζουν οχήματα με μπαζούκας, και μεταμορφώνουν τον εχθρό σε πετραδάκια με το τανκ.
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΜΑΧΗ - Να εμπλακείς σε προκλητικές αποστολές, όπως το να κερδίζεις συμμάχους και να πολιορκείς εχθρικές βάσεις και πόλεις.
ΑΡΧΗΓΟΣ ΔΙΜΟΙΡΙΑΣ - Έλεγξε ένα από τα έξι κλασικά army men πρόσωπα και ανέπτυξε τις διμοιρίες σου για να νικήσεις τον εχθρό.
σε επιλεγμένα computer-shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ τηλ: 6498974, 6497495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr

τη). Φτιάξτε άλλες δύο ομάδες από Guardians και Mutalisks και κινηθείτε νότια από εκεί όπου εγκατασταθήκατε πρόσφατα. Προσοχή στους High Templars (να φεύγετε από το Psionic Storm), και συνεχίστε ακάθεκτοι νότια. Ακολουθήστε ακριβώς την πορεία που σας γράφουμε, γιατί διαφορετικά θα δυσκολευτείτε απείρως περισσότερο.

Μόλις φτάσετε στο νοτιανατολικότερο άκρο του χάρτη, κινηθείτε προς τα αριστερά, καταστρέφοντας και τις υπόλοιπες βάσεις των Protoss. Πάντα να κινείστε προσεκτικά και με μελετημένες κινήσεις, και όχι "επίθεση και όπου βγει". Αφού καταστρέψετε όλες τις βάσεις των Protoss, ψάξτε τον χάρτη για τις δυνάμεις τους που απόμειναν, ώστε να μην αποτελέσουν πρόβλημα κατά τη μετακίνηση του Drone στον κρύσταλλο.

Σημείωση: Μπορούσατε από πριν να στείλετε το Drone στον κρύσταλλο -ενόσω υπήρχαν δυνάμεις Protoss δηλαδή- με έναν Overlord. Αλλά επειδή με το που θα συμβεί αυτό θα σας ζητηθεί να περιμένετε 10 λεπτά, τίποτε δεν σας εγγυάται ότι σε αυτό το διάστημα δεν θα σας επιτεθούν με καταστροφικά αποτελέσματα (ιδίως High Templars). Αφού περάσουν και τα δέκα λεπτά (εν τω μεταξύ πάρτε κανέναν υπνάκο, για να νιώθετε φρέσκοι), πηγαίνετε το Drone με τον κρύσταλλο στο Beacon της βάσης σας. Προσοχή όμως! Συνοδέψτε το με Mutalisks γιατί, αν δεν έχετε "καθαρίσει" όλες τις εχθρικές δυνάμεις, ενδέχεται να σας επιτεθούν. Τέλος καλό, όλα καλά.



Ο Aiur είναι πια παρελθόν. Τουλάχιστον μέχρι το Protoss campaign...

FULL CIRCLE

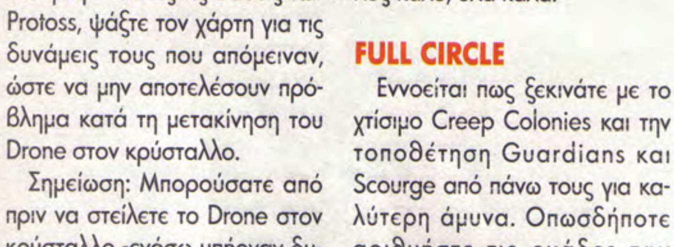
Εννοείται πως ξεκινάτε με το χτίσιμο Creep Colonies και την τοποθέτηση Guardians και Scourge από πάνω τους για καλύτερη άμυνα. Οπωσδήποτε αριθμήστε τις ομάδες των Scourge. Αν, για παράδειγμα, σας επιτεθεί ένα Carrier, αντί να ψάχνετε πού είναι τα Scourge κάθε φορά, πατάτε το πλήκτρο που αντιστοιχεί στην ομάδα τους και στείλτε τα εναντίον του. Για περισσότερη σιγουριά μπορείτε να φτιάξετε ένα ή δύο Defilers, ώστε να κάνουν plague στις εχθρικές επελάσεις.

Φτιάξτε τρεις ομάδες από Guardians, Mutalisks και Scourge και επιτεθείτε στα ανατολικά. Μόλις καταστρέψετε τη βάση που είναι εκεί, γυρίστε στη βάση σας και επιτεθείτε στα δυτικά. Προχωρήστε βόρεια -μην παρεκκλίνετε-, μέχρις ότου δείτε έναν λόφο (μετά την θάλασσα) που έχει πίδακα Vespene. Το χρειάζεστε, σίγουρα θα σας έχει σωθεί το αρχικό, οπότε στείλτε προσεκτικά μερικά Drones για να αντλήσουν τα resources. Καλού κακού φτιάξτε και μερικές Creep Colonies (κυρίως Spore) στο λόφο. Κατασκευάστε τρεις επιπλέον ομάδες (ίδιες με τις αρχικές) και ξεκινήστε.

Μέχρι να ετοιμαστούν οι νέες δυνάμεις, μη μετακινήσετε τις αρχικές - άλλωστε η υπομονή αποτελεί μεγάλο προσόν για τα strategies. Παράλληλα κάνετε upgrades στο Greater Spire, διότι μεγαλύτερη δύναμη πυρός είναι πάντα χρήσιμη. Εν τω μεταξύ, μην ξεχνάτε να ενισχύετε αμυντικά την κυρίως αποικία σας. Αλλωστε οι Protoss δεν θα μείνουν άπρακτοι. Περισσότερα Creep Colonies, Scourge και Mutalisks, λοιπόν, για περισσότερη σιγουριά!

Οταν φτιάξετε τις ενισχύσεις, έχετε μπροστά σας δύο επιλογές: ή να πάτε κατευθείαν για το Temple ή να τσακίσετε τις περισσότερες γύρω δυνάμεις των Protoss για να εξασφαλίσετε τη νίκη. Αν κάνετε το πρώτο, υπάρχει πιθανότητα επιτυχίας αλλά και οι κίνδυνοι είναι μεγάλοι. Αν κάνετε το δεύτερο, κατευθυνθείτε βόρεια και διαλύστε όποιες εχθρικές δυνάμεις συναντήσετε. Να έχετε τα Scourge σε ετοιμότητα, για να τα στέλνετε ενάντια στα Carriers. Μην επιτίθεστε σε αυτά με τις Mutalisks -εκτός αν δεν γίνεται διαφορετικά-, γιατί η αεροπορία των Protoss υπερέχει κατά πολύ από τη δική σας. Επίσης, μην απομακρύνετε τη μία ομάδα από την άλλη. Ολες θα πρέπει να είναι σχετικά κοντά για αλληλοκάλυψη.

Μόλις ανοίξετε ένα ρήγμα στις γύρω από το ναό δυνάμεις των Protoss (στο χάρτη συμβολίζονται με κίτρινες κουκκίδες), επιτεθείτε του. Τι; Τα βάσανά σας δεν τελείωσαν ακόμα; Θα πρέπει τώρα να στείλετε το Drone με τον κρύσταλλο στο Beacon του ναού. Κάντε το, αλλά με την προϋπόθεση ότι το προστατεύουν δυνάμεις σας (Mutalisks ή Hydralisks), γιατί μπορεί να εμφανιστούν Scout Ships από το... πουθενά. Φροντίστε ακόμη να του ανοίξετε το δρόμο με τις υπόλοιπες δυνάμεις σας. Μόλις γίνει και αυτό, δείτε το εκπληκτικό φινάλε. Οι Zerg κάνουν επίδειξη δύναμης, καταστρέφοντας έναν ολόκληρο κόσμο. Και σε αυτό βοηθήσατε εσείς.... Δεν ντρέπεστε καθόλου;



Ο Overmind καλεί τα παιδιά του. Αν ήξερε τι τον περιμένει στο Protoss campaign...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πώς τα είδατε τα πράγματα; Πολύ πιο δύσκολα από το campaign των Terrans, έτσι δεν είναι; Να επαναλάβουμε ότι ακόμα δεν είδατε τίποτε ή θα... στεναχωρηθείτε; Οπως και να έχει, χαρείτε τη νίκη σας, γιατί με τους Protoss προβλέπονται... πονοκέφαλοι.

ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
έως και 12 μηνιαίες δόσεις
με πιστωτική κάρτα VISA ή καταναλωτικό δάνειο

Χρηματιστήριο Πληροφορικής

MULTIMEDIA CENTER

COMPUTERS STADIUM AT X PII 266

M/B QDI Legend V, CPU Intel Pentium II 266, SDRAM 32MB, FDD 1.44MB, HDD 3.2GB, CD-ROM 32x, Sound Blaster 16, AGP SVGA Diamond 8MB, Voodoo II 8MB, K/B/ 104 Win 95, Mouse, Monitor 15'' Digital

365.000

COMPUTERS STADIUM AT X PII 400

M/B QDI Brilliand I, CPU Intel Pentium II 400, SDRAM 32MB, FDD 1.44MB, HDD 3.2GB, CD-ROM 32x, Sound Blaster 16, AGP SVGA Diamond 8MB, Voodoo II 8MB, K/B/ 104 Win 95, Mouse, Monitor 15'' Digital

565.000

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ

Motherboards QDI

Titanium Ib+	29.000
Legend V	36.000
Brilliand I	48.000

CPU's/RAM/HDD

www.mmcenter.gr ή call

MONITORS

15' Digital	49.000
17' Digital	99.000
EIZO / SONY	call
NOKIA / Panasonic	call

CD/DVD-ROM, CDR/W

CD-ROM Hitachi 32x	19.500
CD-ROM Hitachi 24x	14.500
DVD-ROM Creative 2x20x	79.000
CDR/W Philips 6x2x2x	109.000

TV-RADIO Tuners/Cameras

Aims Lab TV	25.500
Aims Lab Radio	8.500
Xtreme Video / TV / Radio	57.000
Connectix Color camera	45.000
WEB CAM color	43.000

SCANNERS

Acer 310P	29.000
Acer 310S	38.000
Acer 610P	44.000
Acer 610S	49.500

PRINTERS

Canon BJC 250	44.000
Canon BJC 4300	66.000
EPSON Color 400	59.000
EPSON Color 600	79.000
EPSON Photo	89.000
H/P 670C+	54.000
H/P 720C	87.000

ΗΧΕΙΑ TEAC

120 W	14.500
240 W	19.000
1000W	72.000

VGA Cards/3D Accelerators

Diamond 440 AGP 8MB	28.500
Diamond Viper 4MB	22.500
S3 Virge 3D DX Pro 4MB	11.000
Diamond VOODOO II 12MB	*call*
Diamond VOODOO II 8MB	*68.000*

COSMOTE

Με κάθε αγορά ΔΩΡΕΑΝ κινητό τηλέφωνο Philips Twist και σύνδεση Cosmote γιά 12 μήνες

FAX/MODEMS

Supra 56K ext	23.000
US Robotics 56K ext.	39.000
WyseCom 33600 int	16.000

OteNet Συνδρομές

3 μήνες	19.500
6 μήνες	39.000
12 μήνες	70.000

H/P, IBM, Compaq Notebooks και PC σε τιμές έκπληξη!

ΚΑΘΕ ΤΕΤΑΡΤΗ ΔΩΡΕΑΝ ΕΛΕΓΧΟΣ
ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ PC - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ
ΣΤΟ SERVICE UPGRADE CENTER
Βασ. Κωνσταντίνου 17, από 12.00 - 18.00

Αποστολή με αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα.
Οι τιμές είναι ενδεικτικές, αλλάζουν συνήθως καθημερινά.

www.mmcenter.gr

1. MULTIMEDIA CENTER :
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 7
(ΚΑΛΛΙΜΑΡΜΑΡΟ ΠΑΝΑΘΗΝΑΪΚΟ ΣΤΑΔΙΟ),
Τηλ: 7295349, 7259172

2. MULTIMEDIA CENTER :
ΣΟΛΩΜΟΥ 34, *(ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ)*
Τηλ: 3300330, 3300331

3. MULTIMEDIA CENTER
(SERVICE & UPGRADE):
ΒΑΣ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 17
Τηλ: 7251785

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε μερικούς γρίφους που αφορούσαν σε συνδυασμούς χρηματοκιβωτίων σε μερικά πολύ βασικά παιχνίδια. Φυσικά το θέμα δεν εξαντλήθηκε, γι' αυτό συνεχίζουμε και σε αυτό το τεύχος.

TEMÜJIN

Σε αντίθεση με τους παράλογους (γιατί για τέτοιους πρόκειται) γρίφους που συναντάμε στα Black Dahlia, Pandora Directive και LightHouse βρίσκεται ο αντίστοιχος του Temüjin.

Στο CHAPTER SEVEN: RITE OF PASSAGE, στο γραφείο του Matthew A. Stevenson, πίσω από έναν πίνακα, βρίσκεις ένα χρηματοκιβώτιο. Φυσικά, πρέπει να το ανοίξεις, αλλά πώς; Μην ανησυχείς, καθώς δεν χρειάζεσαι κάποιον συνδυασμό, ο οποίος να απαιτεί ειδικό τρόπο περιστροφής του dial, αντίθετα όλα είναι τόσο λογικά...

Για να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο στο παιχνίδι αυτό, πρέπει να έχεις πάρει τον δέκτη (receiver) και έναν καλό κοριό (bug). Εχοντας και τα δύο, βάλε τον δέκτη (receiver) στο μάτι του inventory σου και κάνε κλικ στο κουμπί που έχει, ώστε αυτό να ανάψει (γίνεται πράσινο). Εν συνεχεία, κάνε πάλι κλικ στο μάτι του inventory σου, ώστε να πάρεις πίσω τον δέκτη, και βάλε τον σε μία από τις κενές θέσεις του inventory σου. Τώρα κάνε κλικ στο χρηματοκιβώτιο ώστε να δεις ένα κοντινό πλάνο του. Πάρε από το inventory σου τον καλό κοριό, αυτόν που πήρες



από το πτώμα του Nick στο μυστικό δωμάτιο, και κάνε τον κλικ στο χρηματοκιβώτιο.

Τώρα πρόσεξε καλά. Ο κωδικός που πρέπει να βρεις για να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο είναι τελείως διαφορετικός σε κάθε παιχνίδι. Πρόσεξε ότι τα κουμπιά που είναι πάνω στο χρηματοκιβώτιο παράγουν τέσσερις διαφορετικούς ήχους. Ενας standard ήχος παράγεται όταν πατάς/βάζεις ένα οποιοδήποτε νούμερο. Οταν ο μηχανισμός "καταλάβει" ότι έχεις βρει ένα σωστό νούμερο, τότε βγάζει διαφορετικό ήχο. Οταν "καταλάβει" ότι έχεις βρει το σωστό νούμερο και τη σωστή θέση, τότε ο ήχος που βγάζει είναι "μουντός". Τέλος, όταν τελειώσεις το πάτημα όλων των πλήκτρων, ο μηχανισμός κάνει έναν παράξενο διπλό ήχο. Ξεκίνα βάζοντας και στα έξι ψηφία πρώτα το 0, μετά το 1, μετά το 2 κ.λπ. Ετσι, θα εξασκηθείς και θα καταλάβεις πότε κάνει τον κατάλληλο ήχο, αυτόν δηλαδή που δηλώνει ότι βρήκες έναν σωστό αριθμό. Μαθαίνοντας να ξεχωρίζεις τους σωστούς ήχους, θα βρεις πόσα σωστά νούμερα περιέχει ο συνδυασμός που ψάχνεις από κάθε εξάδα ίδιων αριθμών που βάζεις.

Ετσι, σωστό ήχο κάνει μία φορά στον αριθμό 0, δύο στον



αριθμό 4, δύο στον αριθμό 5 και μία στον αριθμό 9. Τώρα πρέπει να βρεις και σε ποια θέση είναι κάθε αριθμός. Στο παράδειγμά μας ξεκίνα με τον πρώτο σωστό αριθμό (π.χ. το 0) και βάλε τον στην πρώτη θέση, ενώ σε όλες τις άλλες βάλε έναν αριθμό που δεν τον "καταλαβαίνει", λόγου χάριν, το 7 (δηλαδή βάλε τον αριθμό 077777). Αν ακουστεί ο σωστός ήχος, σημαίνει ότι το 0 είναι στην πρώτη θέση. Αν όχι, τότε βάλε το 0 στη δεύτερη θέση (707777). Αν τώρα ακουστεί ο σωστός ήχος, σημαίνει ότι το 0 είναι στη δεύτερη θέση. Αν αποτύχεις πάλι, συνέχισε με τον ίδιο τρόπο μέχρι να βρεις τη σωστή θέση του πρώτου αριθμού (στο παράδειγμα μας το 0).

Τώρα πια πρέπει να επαναλάβεις το ίδιο και με τους άλλους αριθμούς, μέχρι να βρεις τις σωστές θέσεις και των έξι.

Αφού βάλεις και τα έξι σωστά νούμερα, εκτός από τους σωστούς ήχους θα δεις ότι η εικόνα αλλάζει. Πάρε, αν θέλεις, πρώτα τον κοριό και μετά κάνε κλικ στο μοχλό και το χρηματοκιβώτιο θα ανοίξει.

Είναι από τους πιο απλούς, λογικούς αλλά και έξυπνους γρίφους που έχω δει ως τώρα στο ίδιο ή και παραπλήσιο θέμα.

TEMÜJIN

SHIVERS 2: HARVEST OF SOULS

Για να κάνουμε όμως λίγο σκοτσέζικο ντους, είναι καιρός να δούμε έναν ακόμη περιφημη γρίφο, τη δυσκολία του οποίου δεν είχα εντοπίσει όταν έπαιξα για πρώτη φορά το παιχνίδι, προφανώς γιατί στάθηκα τυχερός.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Ο φίλος της στήλης ΓΙΑΝΝΗΣ ΦΕΤΑΛΙΔΗΣ ρωτά πώς μπορείς να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο που βλέπεις/βρίσκεις μέσα στην τράπεζα. Καθώς ήμουν ΠΟΛΥ σίγουρος για το γρίφο, αφού από ό,τι θυμόμουν δεν με είχε δυσκολέψει καθόλου, του ζήτησα ένα save από τη συγκεκριμένη θέση, μια και δεν μπορούσα να δω εκείνη τη στιγμή αν είχα εγώ κάποιο δικό μου. Φόρτωσα λοιπόν τη

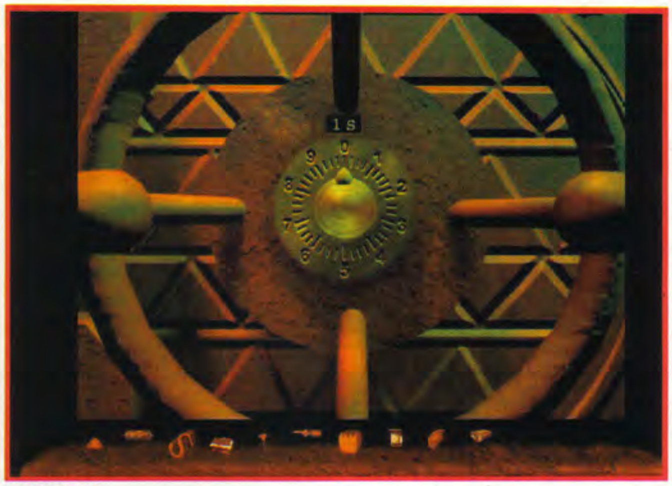
θέση που μου έστειλε ο Γιάννης, προσπάθησα να ανοίξω το χρηματοκιβώτιο, αλλά τίποτα... Μου φαινόταν απίστευτο, συνέβαινε όμως στην πραγματικότητα προσθέτοντάς μου έναν ακόμη εφιάλτη. Πήρα χαρτί και μολύβι, κατέγραψα διάφορους συνδυασμούς, άρχισα να τους δοκιμάζω και ως εκ θαύματος το χρηματοκιβώτιο άνοιξε. Πώς μου έκοψε και έσωσα αμέσως τη συγκεκριμένη θέση, ένας θεός ξέρει. Μάλλον το έκανα ασυναίσθητα, αφού σώζω αμέσως έπειτα από κάθε γρίφο που λύνω.

Τέλος πάντων, όντας πια σίγουρος ότι είχα βρει/ξαναθυμηθεί το τι έπρεπε να κάνω, προσπάθησα να το ανοίξω ξανά. Ε, έκτοτε έχει σταθεί ΕΝΤΕΛΩΣ αδύνατο να το επιτύχω παρά τις προσπάθειές μου! Κοντεύω στην κυριολεξία να τρελαθώ... Οταν το πρωτόπαιξα, πέρασα το γρίφο με την πρώτη και γι' αυτό δεν μου έκανε καμιά ιδιαίτερη εντύπωση. Ωστόσο και με τα saves του Γιάννη το άνοιξα σχετικά γρήγορα - το πολύ σε ένα δεκάλεπτο. Εννοείται ότι έστειλα στον Γιάννη τη θέση με το ανοικτό χρηματοκιβώτιο, ο οποίος συνέχισε κανονικά το παιχνίδι και το τελείωσε.

Η λογική του γρίφου είναι σχετικά απλή. Το χρηματοκιβώτιο έχει πάνω του έναν αριθμό και ένα γράμμα, π.χ. "1S". Πας εκεί δίπλα, σε ένα άλλο χρηματοκιβώτιο που έχεις ανοίξει, το οποίο περιέχει ένα "ειδικό" βιβλίο. Τοποθετώντας πάνω στο βιβλίο τον αποκωδικοποιητή λέξεων που έχεις βρει, βλέπεις ότι σου δίνει κάποια γράμματα και νούμερα. Τι κάνεις στη συνέχεια;

Σημειωτέον ότι ΚΑΘΕ φορά που παίζεις το παιχνίδι, ΚΑΘΕ φορά που κάνεις Load μία σωσμένη θέση, ο αριθμός και το γράμμα πάνω στο χρηματοκιβώτιο είναι διαφορετικά, έτσι δεν μπορεί να υπάρξει standard λύση του συγκεκριμένου γρίφου.

Γυρνάς στη σελίδα του βιβλίου που αντιστοιχεί στον αριθμό που είδες πριν από λίγο πάνω στο χρηματοκιβώτιο, στο παράδειγμά μας στη σελίδα 1. Εν συνεχεία γυρνάς τον αποκωδικοποιητή έτσι, ώστε η ειδική "σχισμή" στην άκρη του να δείχνει προς την κατεύθυνση που αντιστοιχεί στο γράμμα που είδες λίγο πριν στο χρηματοκιβώτιο - στο παράδειγμά μας είναι "S", που σημαίνει South δηλαδή Νότια.



SHIVERS 2



SHIVERS 2

Αν η πιο πάνω "σχισμή" δεν είναι πολύ ορατή, τότε σημείωσε ότι τα αυτιά της γάτας πρέπει να δείχνουν προς την κατεύθυνση που επιθυμείς.

Προκειμένου να μεταφέρεις τον ειδικό λεξο-αποκωδικοποιητή από τη μία σελίδα στη διπλανή, κάνεις κλικ ακριβώς στο κέντρο τους. Αντίστοιχα για να τον στρίψεις, κάνεις απλώς κλικ πάνω στο icon/γραφικό της γάτας.

Βάζοντας λοιπόν τον αποκωδικοποιητή στη σωστή σελίδα, ενώ ταυτόχρονα δείχνει και στη σωστή κατεύθυνση, βλέπεις 3 αριθμούς και 3 γράμματα. Προφανώς αντιστοιχούν στις κινήσεις που πρέπει να κάνεις στο dial του μεγάλου χρηματοκιβωτίου. Ελα όμως που δεν ξέρεις με ποια σειρά πρέπει να γίνει αυτό! Στα ειδικά fora της Sierra υπάρχει μία απάντηση που αναφέρει τα εξής:

"...εάν το vault λέει, για παράδειγμα, '2S' (αλλάζει κάθε φορά που ξαναμπαίνεις στο S&L), πήγαινε πίσω στο βιβλίο στο χρηματοκιβώτιο που είναι μέσα στον τοίχο και τοποθέτησε το 'zebra decoder' σου στη σελίδα 2. Κάνε τώρα κλικ στη ζέμπρα, για να γυρίσεις τον αποκωδικοποιητή ώστε το v-notch να δείχνει στη σωστή κατεύθυνση (στο παράδειγμα αυτό South/Νότια). Τώρα διάβασε τη σελίδα του αποκωδικοποιητή, ΑΠΟ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΔΕΞΙΑ, ΑΠΟ ΠΑΝΩ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ, όπως θα έκανες σε κάθε σελίδα, αγνοώντας τους κύκλους. Ετσι, αν αυτό δίνει τα: 3L, 4R, 5L, τότε κάνε κλικ στην ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΜΕΡΙΑ του vault lock ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΔΕΙΞΕΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 3, ΜΕΤΑ ΔΕΞΙΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΔΕΙΞΕΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 4 ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΔΕΙΞΕΙ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ 5."

Ελα όμως που κάνω ακριβώς αυτή την κίνηση (με τις διαφορές που έχουν οι αριθμοί) και δεν μπορώ να κάνω τίποτα! Αν κάποιος αναγνώστης του περιοδικού βρει κάτι, ας γράψει στη στήλη. Είναι ένα μυστήριο που πρέπει να λύσουμε ΛΟΓΙΚΑ και ΜΙΑ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ.

FALLOUT
MISSION ACCOMPLISHED!

Δεν θα μπορούσε να λείψει από το περιοδικό μας η λύση του Fallout, του RPG της χρονιάς που πέρασε. Ενός παιχνιδιού που συνδυάζει άψογα τη νοσταλγική ατμόσφαιρα των '50s με ένα μελλοντικό, κατεστραμμένο LA, που προσπαθεί να γιατρέψει τις πληγές από το πυρηνικό ολοκαύτωμα του Γ' Παγκόσμιου Πολέμου. Οι λόγοι της καθυστέρησης της παρουσίασης αυτών των οδηγιών δεν είναι άλλοι από την πολυπλοκότητα του παιχνιδιού και τη δυνατότητα εναλλακτικής αντιμετώπισης των διάφορων καταστάσεων και γεγονότων. Αρκεί να αναφέρουμε ότι στον κόμβο της Interplay γίνονται ακόμη συζητήσεις αναφορικά με κάποια υποθετική διαφορετική αντιμετώπιση ή ακόμη και για πιθανές, άγνωστες έως τώρα, αποστολές.

του Νάσου "Gabriel" Μπέλλου
nassos@freemail.gr



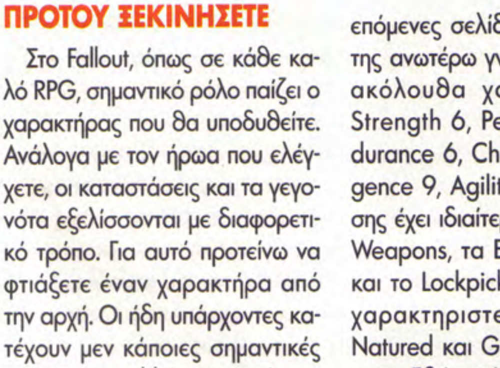
Ασε, έχω δοκιμάσει τα πάντα...



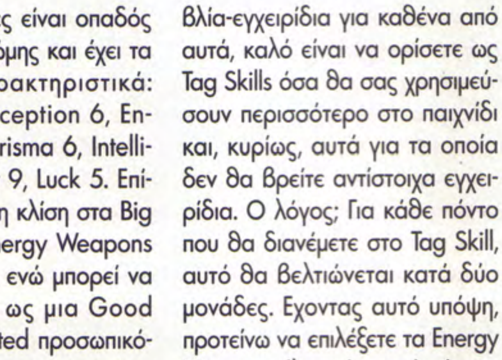
Die! Die! Die!

ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Στο Fallout, όπως σε κάθε καλό RPG, σημαντικό ρόλο παίζει ο χαρακτήρας που θα υποδυθείτε. Ανάλογα με τον ήρωα που ελέγχετε, οι καταστάσεις και τα γεγονότα εξελίσσονται με διαφορετικό τρόπο. Για αυτό προτείνω να φτιάξετε έναν χαρακτήρα από την αρχή. Οι ήδη υπάρχοντες κατέχουν μεν κάποιες σημαντικές ικανότητες αλλά υστερούν σε άλλες, εξίσου σημαντικές. Ετσι είναι φρονιμότερο να φτιάξετε έναν δικό σας, έχοντας επίγνωση (και τις ανάλογες τύψεις) των μειονεκτημάτων και των πλεονεκτημάτων που θα έχει. Ο χαρακτήρας που πρωταγωνιστεί στις επόμενες σελίδες είναι οπαδός της ανωτέρω γνώμης και έχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: Strength 6, Perception 6, Endurance 6, Charisma 6, Intelligence 9, Agility 9, Luck 5. Επίσης έχει ιδιαίτερη κλίση στα Big Weapons, τα Energy Weapons και το Lockpick, ενώ μπορεί να χαρακτηριστεί ως μια Good Natured και Gifted προσωπικότητα. Εδώ πρέπει να αναφέρω ότι τα Skills που κατέχετε βελτιώνονται κάθε φορά που ανεβαίνετε Level (και διανέμετε τους διαθέσιμους πόντους σε αυτά) ή όταν μελετήσετε τα εγχειρίδια που θα βρίσκετε στο παιχνίδι. Επειδή όμως δεν θα βρείτε βιβλία-εγχειρίδια για καθένα από αυτά, καλό είναι να ορίσετε ως Tag Skills όσα θα σας χρησιμεύσουν περισσότερο στο παιχνίδι και, κυρίως, αυτά για τα οποία δεν θα βρείτε αντίστοιχα εγχειρίδια. Ο λόγος; Για κάθε πόντο που θα διανέμετε στο Tag Skill, αυτό θα βελτιώνεται κατά δύο μονάδες. Εχοντας αυτό υπόψη, προτείνω να επιλέξετε τα Energy Weapons (λογικό, αφού κάνουν το μεγαλύτερο damage), Big Guns (παρομοίως) και Lockpick (ένας καλός κλειδαράς είναι πάντα χρήσιμος στα RPGs). Μια άλλη πολύ σημαντική ικανότητα είναι η δύναμη και πειθώ της ομιλίας σας (Speech), η οποία -στην



Στο ρινγκ για χάρη της Tandi.



Στο αρχηγείο του Decker.

προκειμένη περίπτωση- έχει βελτιωθεί με την προσθήκη του Good Natured.

Πάντως οφείλω να σημειώσω ότι η εφαρμογή της πρότασης για τη δημιουργία του συγκεκριμένου χαρακτήρα δεν είναι επιβεβλημένη και μπορείτε να τον τροποποιήσετε όπως πιστεύετε ότι πλησιάζει στον προσωπικό σας τρόπο αντιμετώπισης των καταστάσεων. Σημειώστε μόνο ότι υπάρχουν βιβλία που βελτιώνουν τα εξής skills: Outdoorsman, Repair, Science, First Aid και Small Guns. Φροντίστε λοιπόν να δημιουργήσετε με προσοχή έναν χαρακτήρα, γνωρίζοντας ότι η έκβαση του παιχνιδιού θα εξαρτηθεί σε μεγάλο βαθμό από την τελική επιλογή σας.

Ο ΑΓΝΩΣΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Υστερα από την ενημέρωση από τον Overseer θα βρεθείτε έξω από το Vault 13. Αν δοκιμάσετε να μπείτε ξανά, θα πάρετε αρνητική απάντηση από τον υπολογιστή στην είσοδο με τη δικαιολογία ύπαρξης τεχνικών προβλημάτων - μάλλον είστε ανεπιθύμητος. Οντας μόνος και αβοήθητος στον άγνωστο έξω κόσμο, θα πρέπει να ψάξετε για να βρείτε ένα Water Chip, έχοντας ως μόνη πληροφορία την πιθανότητα ύπαρξής του στο Vault 15. Αυτή είναι άλλωστε η μόνη αρχικά φανερή τοποθεσία στο χάρτη.

Κοιτάξτε στο πτώμα δίπλα στην είσοδο και πάρτε το μαχαίρι και τις σφαίρες. Σκοτώστε όλα τα ποντίκια (20) στη σπηλιά και κατευθυνθείτε προς την έξοδο. Αν έχετε τραυματιστεί, μπορείτε να κάνετε χρήση των ιατρικών ικανοτήτων σας κι έτσι να πάρετε experience. Βγείτε από τη σπηλιά και κατευθυνθείτε προς το Vault 15. Σε κάποιο σημείο της διαδρομής θα περάσετε από μια άγνωστη τοποθεσία.



Δίνοντας νέα σημασία στην έννοια "έξωση".

Οι εξερευνητικές τάσεις σας και η επιθυμία να γνωρίσετε τον έξω κόσμο σάς οδηγούν να αφήσετε για λίγο την αναζήτηση του Water Chip και να κατευθυνθείτε προς τη νέα τοποθεσία. Ονομάζεται Shady Sands.

Μόλις πλησιάσετε την είσοδο, θα σας ζητηθεί να κρύψετε τα όπλα σας. Κάνετέ το αδιαμαρτύρητα. Οι περισσότεροι χαρακτήρες στο Fallout δεν θα δεχτούν να μιλήσουν μαζί σας αν κρατάτε όπλο. Μιλήστε στους φρουρούς στην πόρτα, την Katrina (250 πόντοι exp.) και τον Seth, και θα μάθετε περισσότερα για το Shady Sands, τον αρχηγό του και τους επιδρομείς που τρομοκρατούν την περιοχή. Αυτοί δεν είναι άλλοι από γιγαντιαίους, ραδιενεργούς σκορπιούς! Υποσχεθείτε ότι θα τους αντιμετωπίσετε κάποια άλλη στιγμή και προχωρήστε στο εσωτερικό.

Μπείτε σε όλα τα κτίρια και ψάξτε καλά τα ράφια, για να πάρετε οτιδήποτε βρείτε. Ορισμένα αντικείμενα θα σας φανούν άχρηστα, αλλά μη βιαστείτε να κρίνετε. Ολα κοστίζουν caps και μπορείτε να τα ανταλλάξετε κάνοντας barter. Στο δεξί κτίριο δίπλα στην είσοδο θα βρείτε τον Ian, τον οποίο μπορείτε να πάρετε μαζί σας (100 exp.), είτε προσφέροντάς του κάποια αμοιβή είτε πείθοντάς τον (αν έχετε καλό Speech δεν θα δυσκολευτείτε).



Στη φωλιά του... DeathClaw.

Στο σημείο αυτό κρίνεται αναγκαίο να γίνει μια αναφορά στους χαρακτήρες (NPCs) που θα παίρνετε μαζί σας και στα πλεονεκτήματα της συγκεκριμένης πράξης σας. Πρώτον οι χαρακτήρες θα πολεμήσουν στο πλευρό σας και θα αποτελέσουν σημαντική βοήθεια, ιδιαίτερα στις πρώτες μάχες. Δεύτερον χρησιμεύουν ως "χαμάληδές" σας, αφού μπορείτε να τους κάνετε steal οποιαδήποτε στιγμή, χωρίς να υπάρχει ο κίνδυνος παρεξήγησης και χωρίς να υπάρχει περιορισμός στο βάρος που μπορούν να αντέξουν.

Αν δείτε ότι η συμπεριφορά τους στη μάχη δεν είναι η κατάλληλη, μπορείτε να τους το γνωστοποιήσετε για να πράξουν ανάλογα. Αν πάλι διαπιστώσετε ότι τα όπλα τους δεν αποτελούν κίνδυνο για τους αντιπάλους σας, δώστε τους κάποια καλύτερα. Ρωτήστε τους σε τι είδους όπλα ειδικεύονται -στην ουσία ποια μπορούν να χρησιμοποιήσουν- και δώστε τους κάποιο όπλο (πρέπει να είναι ανάλογου είδους) που δεν χρειάζεστε και είναι καλύτερο από αυτό που έχουν ήδη.

Οσο βρίσκεστε στο Shady Sands, μπορείτε να επισκεφτείτε τον Aradesh, τον αρχηγό του χωριού, καθώς και το γιατρό του Shady Sands, τον Razlo. Αν κατευθυνθείτε προς τα ανατολικά, θα φτάσετε στο χωράφι και τη μάντρα με τα brahmins. Εκεί βρείτε τον αγρότη Curtis και μεταδώστε τις γνώσεις σας πάνω στην αγροτική καλλιέργεια (500 exp.). Επίσης, μπείτε σε μια μικρή καλύβα και πάρτε το σκοινί που βρίσκεται στο πάτωμα. Τώρα πια, έχοντας τον Ian στο

πλευρό σας, μπορείτε να αντιμετωπίσετε τους Radscorpions και να βάλετε τέλος στην απειλή τους. Πλησιάστε τον Seth και ζητήστε του να σας δείξει το δρόμο για τη φωλιά τους. Στη μάχη με τους σκορπιούς θα δεχτείτε χτυπήματα από τις δηλητηριώδεις ουρές τους. Για αυτό πάρτε τις ουρές που θα απομείνουν -όταν τους εξολοθρεύσετε (500 exp.)- και πηγαίνετέ τες στον Razlo. Αυτός θα φτιάξει ένα αντίδοτο για το δηλητήριο (250 exp.) και θα σας δώσει ένα δείγμα για κάθε ουρά. Χρησιμοποιήστε το αντίδοτο για να γιατρευτείτε καθώς και για να θεραπεύσετε τον Jarvis (400 exp.), ο οποίος είναι ξαπλωμένος πίσω από την κουρτίνα του "ιατρείου".

Φύγετε από το Shady Sands και πηγαίνετε στο Vault 15. Εκεί θα χρειαστείτε δύο σχοινιά για να κατεβείτε στον τρίτο επίπεδο του Vault 15, από τους δύο θαλάμους των ασανσέρ. (Το δεύτερο σχοινί που σας λείπει μπορείτε να πάρετε με Barter από τον Seth.) Στο τρίτο επίπεδο θα μάθετε ότι δεν υπάρχει Water Chip και ότι θα πρέπει να ψάξετε αλλού. Εντάξει, μην απελπίζεστε. Αλλωστε ψάχνετε για ένα Water Chip και όχι για κάτι που είναι αδύνατο να βρεθεί, για παράδειγμα... βενζίνη. Κατευθυνθείτε προς την Junktown.



Ζητήστε από τον απολαυστικό Loxley (τι μου θυμίζει, τι μου θυμίζει...) να γίνετε μέλος του Thieves' Circle.

Ο ΣΕΡΙΦΗΣ, Ο ΜΑΦΙΟΖΟΣ & ΤΟ ΣΚΥΛΙ

Στην Junktown η εξουσία βρίσκεται στα χέρια δύο άσπονδων εχθρών: του εμπόρου Killian Darkwater και του ιδιοκτήτη του καζίνο και μεγαλομαφιόζου Gizmo. Αφού μιλήσετε στον Lars και του υποσχεθείτε ότι θα βοηθήσετε στην υπόθεση των Skulz, κατευθυνθείτε προς το General Store του Killian. Στο σημείο αυτό υπάρχει ένα bug (ή cheat, διαλέγετε και παίρνετε) στο παιχνίδι, το οποίο κυριολεκτικά θα σας λύσει τα χέρια. Αν δοκιμάσετε να μπείτε στην πόρτα που οδηγεί στην αποθήκη, θα σας πιάσουν και θα καταλήξετε στη φυλακή (θα τα καταφέρετε μόνο αν το κάνετε αργότερα στο παιχνίδι, όταν θα έχουν βελτιωθεί αρκετά τα skills σας). Ακούστε λοιπόν τι να κάνετε: Μπείτε στο μαγαζί και περιμένετε μέχρι τις εφτά το πρωί. Ο Killian θα βρίσκεται στην αποθήκη (χρησιμεύει και ως υπνοδωμάτιο) και, όταν φτάσει εφτά το πρωί, θα κατευθυνθεί προς το δωμάτιο όπου βρίσκεστε.

Οταν μπει, θα ξεχάσει την πόρτα ανοικτή. Οπότε εσείς μπείτε ανενόχλητος και ξαφρίστε τα ράφια. Αν έχετε καλό lockpick, δοκιμάστε να διαρρήξετε το χρηματοκιβώτιο (600 exp.), για να πάρετε αρκετά caps και αντικείμενα που, όντας στην αρχή του παιχνιδιού, θα σας φανούν ολόκληρη περιουσία. Αφού λοιπόν φροντίσετε τον εξοπλισμό και την οικονομική κατάστασή σας, πλησιάστε τον Killian και μιλήστε του. Στο τέλος του διαλόγου θα εμφανιστεί ένας τύπος, που θα αποπειραθεί να δολοφονήσει τον Killian. Είναι τσιράκι του Gizmo. Καθαρίστε τον (400 exp.) και στη συνέχεια δεχτείτε να βοηθήσετε τον Killian να εξουδετερώσει τον Gizmo. Αυτό όμως θα πρέπει να γίνει με νόμιμο τρόπο. Πώς; Θα πρέπει να φορέσετε κοριό και να τον μαγνητοφωνήσετε να λέει ότι θέλει να σκοτώσει τον Killian.

Αφού πάρετε τον κοριό και το μαγνητόφωνο, πηγαίνετε στο μπαρ της Junktown και περιμένετε μέχρι να ανοίξει (18:00). Βρείτε τον Tyco -είναι ο τύπος με το δερμάτινο και τη μάσκα οξυγόνου- και θα μάθετε λίγα πράγματα για την τέχνη της επιβίωσης στην ύπαιθρο. Επειτα μιλήστε του πάλι και "προσλάβετέ" τον για να εξουδετερώσετε τον Gizmo (300 exp.). Περιμένετε τώρα μέχρι τις 20:00 και παραγγείλτε ένα ποτό από τον Neil. Στη συνέχεια δείτε τη σκηνή που θα ακολουθήσει. Ενα μέλος της συμμορίας των Skulz βρίσκεται στο μπαρ και "παρενοχλεί" τη σερβιτόρα. Ο μπάρμαν θα βγάλει το όπλο του και θα τον κάνει παϊδάκια. Αφού φύγουν οι υπόλοιποι Skulz, ρωτήστε τον μπάρμαν για τη συμμορία και μιλήστε στην Trish για τον Saul. Θα σας πει ότι έχει σχέση μαζί του, αλλά ανησυχεί για τους κινδύνους του μποξ, με το οποίο ασχολείται ο Saul.

Στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς το "Crash House" Hotel και ζητήστε ένα δωμάτιο για μία νύχτα. Μπείτε στο δωμάτιό σας και... όνειρα γλυκά. Οταν ξυπνήσετε, θα σας μιλήσει η Sherry και θα σας ζητήσει να σώσετε τη Sinthia από τα χέρια του μανιακού που την έχει όμηρο. Εδώ μπορείτε να τον σκοτώσετε και να την ελευθερώσετε (400 exp.), όμως η πρόκληση (και η απόλαυση) είναι να προσπαθήσετε να



Μην κουνηθεί κανείς, γιατί θα τη σκοτώσω!



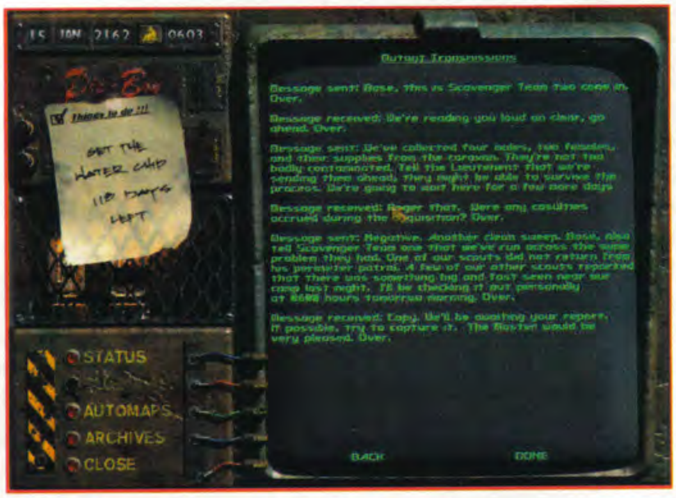
Μια τυχαία συνάντηση με Mutants. Ασχημα τα πράγματα...

τον πείσετε να φύγει χωρίς να πειράξει κανέναν (1.000 exp.) - μια αντιμετώπιση που θα ζήλευε οποιοσδήποτε ειδικευμένος ντετέκτιβ. Βέβαια μπορείτε να τον σκοτώσετε επιτόπου, αλλά έτσι όχι μόνο θα πάρετε λιγότερα exp. αλλά επίσης θα χάσετε την ευκαιρία να περάσετε 10 αξέχαστα λεπτά με τη Sinthia για μόνο 40 caps...

Εντάξει, εντάξει, καλά περάσατε, θυμηθείτε όμως ότι έχετε και δουλειές. Πηγαίνετε λοιπόν στο καζίνο του Gizmo και μπείτε στο γραφείο του, στο βορειότερο τμήμα του κτίσματος. Προτείνετε να σκοτώσετε ο ίδιος τον Killian και αφήστε τον κοριό να τον καταγράψει να παραδέχεται ότι θέλει τον Killian νεκρό γιατί καταστρέφει τις επιχειρήσεις του (500 exp.). Αυτό ήταν, τώρα τον έχετε στο χέρι. (Αν επισκεφτείτε τον Gizmo προτού συναντήσετε τον Killian, η αποστολή σας θα είναι να σκοτώσετε τον Killian για να πάρετε αμοιβή και 600 exp.) Δώστε στον Killian την ταινία με την ομολογία και στη συνέχεια δεχτείτε να βοηθήσετε στην επιβολή της θανατικής ποινής στον Gizmo (600 exp.).

Επιστρέψτε στο καζίνο (μετά το θάνατο του Gizmo) και ψάξτε το γραφείο και τα πτώματα. Θα βρείτε εκτός των άλλων ένα συλλεκτικό κομμάτι, το Mauser 9mm του Gizmo. Το μόνο που μένει τώρα για να εξαλείψετε την παρανομία στην Junktown είναι να λογαριαστείτε με τους Skulz. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους, τον "σίγουρο" και τον "επικίνδυνο".

Ο "σίγουρος" τρόπος έχει ως εξής: Πηγαίνετε στο "Crash House" και πλησιάστε την κοπέλα που στέκεται έξω από την πόρτα του βορειότερου τμήματος. Είναι η Sherry. Μιλήστε της και προσπαθήστε να την πείσετε ότι η παρέα με συμμορίτες δεν προσφέρει ένα σίγουρο και ασφαλές μέλλον (500 exp.). Οσο περιμένετε μέχρι να σκεφτεί το μέλλον της (περίπου 2 μέρες), μπορείτε να πάτε στην αρένα του μποξ, ανάμεσα στο καζίνο και το μπαρ. Εκεί θα βρείτε τον Saul. Πείτε του ότι ξέρετε την Trish και ότι ανησυχεί για τους κινδύνους του μποξ. Θα βοηθήσετε έτσι να ξαναφτιάξουν τη σχέση τους και θα πάρετε 250 exp. Αφού περάσουν 2 μέρες, επιστρέψτε στο "Crash House" και τη Sherry. Προσπαθήστε να την πείσετε να ομολογήσει τις παράνομες δραστηριότητες των Skulz (500 exp.), και κατόπιν πληροφορήστε τον Lars ότι έχετε τα στοιχεία που χρειάζεται.



Οι Mutants είναι η αιτία της εξαφάνισης των καραβανιών.

Σε ό,τι αφορά δε τον "επικίνδυνο" τρόπο, αυτός έχει ως εξής: Μπείτε στη γιάφκα των Skulz (το βορειότερο δωμάτιο του "Crash House") και ζητήστε από τον αρχηγό τους να γίνετε μέλος της συμμορίας. Αυτός θα δεχτεί, με τον όρο να κλέψετε το βάζο με τις στάχτες της γυναίκας του μπάρμαν (μακαβριότητες...). Πηγαίνετε λοιπόν στο μπαρ και κλέψτε το βάζο (400 exp.). Αν βρείτε την πόρτα κλειδωμένη, χρησιμοποιήστε το lockpick και πάρτε το ανενόχλητος. Αν όμως το μπαρ είναι ανοικτό, τότε κάντε sneak και μετά steal πάνω στο urn (το βάζο με τις στάχτες). Στη συνέχεια γυρίστε στους Skulz και δείξτε το στον αρχηγό τους. Αυτός θα σας κάνει μέλος και η τελετή μύησης θα περιλαμβάνει τη δολοφονία του μπάρμαν. Πείτε ότι έχετε να κάνετε κάποιες άλλες δουλειές και ότι θα τους συναντήσετε στο μπαρ. Τρέξτε τώρα στον Lars και μαρτυρήστε τα σχέδιά τους (300 exp.). Δεχτείτε να τον βοηθήσετε και, αφού σκοτώσετε όλη τη συμμορία, επιστρέψτε στον Neil τις στάχτες της γυναίκας του. Τέλος κατευθυνθείτε προς την έξοδο της Junktown και μιλήστε στον Lars, για να πάρετε 500 exp.

Τώρα πια η Junktown μπορεί να κοιμάται ήσυχη. Οι παρανομίες έχουν εξαλειφθεί και όλα λειτουργούν νόμιμα. 'Η μήπως όχι; Πηγαίνετε στο νοσοκομείο και κατεβείτε στο υπόγειο. Εδώ θα βρείτε το εργαστήριο του δήθεν γιατρού Morbid, ο οποίος χρησιμοποιεί ανθρώπινα μέλη για να φτιάχνει... σουβλάκια προς πώληση στο Hub! Αν βρείτε μόνο το βοηθό του, μιλήστε του απλά - είναι "εύκολος" στη συζήτηση, γιατί δεν είναι ιδιαίτερα έξυπνος. Αν όμως δείτε και τον Morbid και αυτός ζητήσει κάτι από εσάς για να σας αφήσει να φύγετε, μη δεχτείτε με τίποτα: Αυτό το κάτι θα είναι το ένα μάτι σας! Βγάλτε λοιπόν το όπλο σας και ξεμπερδέψτε μια και καλή μαζί τους.



Αποκαλύπτοντας τις δραστηριότητες του Morbid. Τα σουβλάκια δεν θα είναι ποτέ πια τα ίδια.

Τέλος, όσο είστε στην Junktown μπορείτε να πάρετε στην ομάδα σας ένα ξεχωριστό μέλος. Ποιο; Μα φυσικά το σκυλί (Dogmeat) που εμποδίζει τον Phil να μπει στο σπίτι του, δίπλα στο καζίνο. Μιλήστε στον Phil και θα σας πει ότι ανήκε σε κάποιον ταξιδιώτη που έπεσε θύμα των παράνομων δραστηριοτήτων του Gizmo. Ο τύπος αυτός φορούσε μαύρα δερμάτινα ρούχα και κρα-

τούσε ένα shotgun. Χμμμ... Φορέστε το leather jacket που πήρατε από το πτώμα ενός Skulz και κρατήστε το shotgun σας. Το σκυλί θα σας περάσει για τον αφέντη του και θα σας ακολουθήσει (100 exp.). Αυτό βέβαια δεν γίνεται με τίποτα στην πραγματικότητα (αν έχετε σκυλί θα ξέρετε), όμως στο παιχνίδι δουλεύει μια χαρά. Αν πάντως σας φανεί πολύπλοκη η εν λόγω αντιμετώπιση, μπορείτε να ταΐσετε το σκυλί με ένα iguana-on-a-stick και αυτό θα σας ακολουθήσει.

Δεν υπάρχει κάτι άλλο που μπορείτε να κάνετε εδώ - φύγετε και κατευθυνθείτε πίσω στο Shady Sands.

Η ΑΠΑΓΩΓΗ

Στην είσοδο θα πληροφορηθείτε ότι κάποιοι απήγαγαν την κόρη του Aradesh, την Tandi. Μιλήστε στον απελπισμένο Aradesh και θα σας πει ότι οι προσπάθειες αναζήτησής της απέτυχαν παταγωδώς. Επίσης, θα σας δώσει ένα κοντάρι που βρέθηκε στον τόπο όπου έγινε η απαγωγή. Αν δεν το χρειάζεστε, δώστε το στον Tyco. Κατευθυνθείτε τώρα προς το κρησφύγετο των Raiders, των αδίστακτων απαγωγέων της Tandi. Μόλις φτάσετε, πλησιάστε το φρουρό στην είσοδο και πείτε του ότι ψάχνετε την Tandi, αναφέροντας τα χαρακτηριστικά της καθώς και ότι υπάρχει κάποια αμοιβή για αυτή. Θα σας στείλει να μιλήσετε στον αρχηγό του, τον Garl. Εδώ μπορείτε να διαπραγματευτείτε με δύο τρόπους την απελευθέρωση της κόρης του Aradesh (500 exp.): Ο ένας είναι να μονομαχήσετε σώμα με σώμα (χωρίς κανένα όπλο) με τον Garl και ο άλλος να ανταλλάξετε την Tandi με αντικείμενα ίσης αξίας!

Αν έχετε πολύτιμα αντικείμενα προτιμήστε τη δεύτερη και ασφαλέστερη λύση, ειδάλλως ανασηκώστε τα μανίκια σας και ετοιμαστείτε. Αν επιλέξετε την πρώτη λύση, επιστρέψτε την Tandi στον Aradesh και θα πάρετε 400 exp. Αν δοκιμάσετε τις δυνάμεις ενάντια στον Garl, καλό είναι να ακολουθήσετε την εξής συμβουλή: Στοχεύστε στα πόδια του μέχρι να πέσει κάτω και μετά χτυπήστε τον αλύπητα. Ο,τι και να κάνετε πάντως, θα πρέπει να επιστρέψετε στους Raiders και να βάλετε ένα τέλος στις επιδρομές τους. Δεν θα είναι εύκολο εγχείρημα, όμως αν προσπαθήσετε να τους βγάλετε εκτός μάχης έναν έναν θα τα καταφέρετε μια χαρά. Οταν σκοτώσετε όλη τη συμμορία, θα πάρετε 200 exp. για κάθε σκλάβα που ελευθερώσατε (είναι δύο συνολικά). Ακόμη ένας κίνδυνος εξαλείφτηκε. Πάντως η κύρια απειλή για τον πληθυσμό του Los Angeles προετοιμάζει το έδαφος για μια ολοκληρωτική επίθεση. Με αυτή όμως θα ασχοληθείτε λίγο αργότερα. Κατευθυνθείτε προς το Hub.

ΜΙΑ ΠΑΡΗΚΜΑΣΜΕΝΗ ΠΟΛΗ

Μόλις φτάσετε στο Hub, προχωρήστε νότια και θα βρεθείτε στην Downtown. Εδώ μπείτε στο κτίριο μπροστά σας, δίπλα από το General Store. Είναι η βιβλιοθήκη της πόλης. Μιλήστε στη βιβλιοθηκάριο και ρωτήστε τη για το Water Chip. Θα σας πουλήσει ένα holodisk με πληροφορίες για τις τοποθεσίες τριών Vaults. Κάνετε download τα δεδομένα χρησιμοποιώντας το Pip Boy και μάθετε για το Vault 12. Επίσης μπορείτε να αγοράσετε εγχειρίδια, τα οποία θα βελτιώσουν σημαντικά (ειδικά αν έχετε χαμηλά ποσοστά) κάποιες από τις ικανότητές σας. Τώρα φύγετε και προχωρήστε νότια, μέχρι να φτάσετε στο κιόσκι του Iguana Bob. Πείτε του ότι γνωρίζετε την προέλευση των εδεσμάτων του και εκβιάστε τον, λέγοντας ότι θα τον καταδώσετε, εκτός αν σας δίνει κάποιο ποσό κάθε βδομάδα (500 exp.). Το ποσό που θα του ζητήσετε πρέπει να είναι ανάλογο της ικανότητάς σας στο speech. Για αυτό κάνετε πρώτα save, γιατί μπορεί να μη δεχτεί κι έτσι να χάσετε ένα σίγουρο εβδομαδιαίο εισόδημα. Οσο πάντως εξελίσσεστε και αυξάνεται η ικανότητά σας στο speech, μπορείτε να έρχεστε στον Bob και να ζητάτε περισσότερα χρήματα. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να γίνετε πάμπλουτος, όμως προσέξτε γιατί η απληστία δεν είναι καλό πράγμα...

Προχωρήστε τώρα ανατολικά και θα φτάσετε στην Old Town. Εδώ προχωρήστε δεξιά και μπείτε στο τελευταίο κτίριο που υπάρχει δεξιά σας. Στο μικρό δωμάτιο βρίσκεται μια σκάλα. Κατεβείτε στο υπόγειο και, μετά μια σειρά από κλειδωμένες πόρτες και παγίδες, θα φτάσετε στο αρχηγείο του Thieves' Circle. Μιλήστε στον Loxley, τον αρχηγό, και ζητήστε να γίνετε μέλος (900 exp.). Θα σας αναθέσει την αποστολή να κλέψετε το μενταγιόν του εμπόρου HighTower. Δεχτείτε και πηγαίνετε στα Heights, νοτιοδυτικά από την Old Town. Χρειάζεται να κάνετε προσεκτικές κινήσεις, γιατί δεν πρέπει να σας ανακαλύψουν. Από το σημείο όπου θα βρεθείτε προχωρήστε προς τα κάτω, για να φτάσετε στο νοτιότερο τμήμα της έπαυλης του εμπόρου. Στη συνέχεια κρυφτείτε στη γωνία και περιμένετε την αλλαγή της φρουράς. Μόλις έρθει η ώρα και φύγει ο φύλακας, τρέξτε προς την πόρτα και μπείτε μέσα. Μπείτε στο δωμάτιο δεξιά και θα φτάσετε στο χρηματοκιβώτιο. Μη δοκιμάσετε να το ανοίξετε: Είναι παγιδευμένο! Κάντε χρήση του Skill Traps και, όταν το παροπλίσετε, ξεκλειδώστε το και πάρτε από μέσα το μενταγιόν (500 exp.). Περιμένετε τώρα την επόμενη αλλαγή της φρουράς και φύγετε ακολουθώντας τον ίδιο δρόμο που πήρατε για να μπείτε. Δώστε το μενταγιόν στον Loxley και θα πάρετε την αμοιβή σας καθώς και ένα electronic lockpick. Μπείτε τώρα στο απέναντι κτίριο και μιλήστε στον Jacob. Εδώ έχετε τη δυνατότητα να βελτιώσετε αισθητά τον οπλισμό σας, αφού μπορείτε να αγοράσετε μερικά από τα καλύτερα όπλα



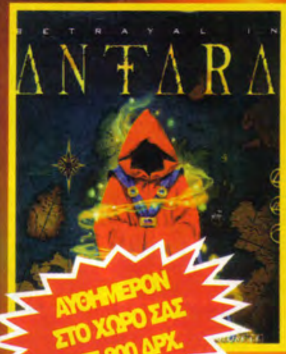
Η ομολογία του Gizmo...



...και ο θάνατός του.



COMPUTERS GAMES CLUB





ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

WORLD LEAGUE BASKET	11.900	POWERBOAT	13.500
WORLD CUP '98	12.500	F-15	14.500
LULA	10.900	AMOK	5.9000
SWAT	6.900	NBA LIVE '97	4.500
BIG RED RACING	4.900	RIPER	5.900
WIPE OUT	3.900	MASTER OF DIMENSIONS	4.900
MAGIC CARPET	2 3.900	FLYING CORPS	6.900
HYPER BLADE	3.900	S.P.Q.P.	5.900
CYBERIA	2 6.900	CYBERMAGE	3.900
GF 2000	11.900	BEDLAM	4.900
CONQUEST		MANIC KARTS	4.900
NEW WORLD	3.900	TOY STORY	6.900
D DERBY	3.900	SPIROV	6.900
DOOM	4.900	POWER RANGERS	6.900
STEEL PANTHERS	3.900	FADE TO BLACK	5.900
COMANCHE	3.900	PSYCHIC DETECTIVE	5.900
BEAST WITHIN	5.000	DUNGEON HACK	3.900
GREY WOLF	5.900	11th HOUR	6.900
DOMINUS	3.900	STRIP POKER	6.900









Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

INTEL MMX 233, 32MB, SOYO 5 EA5, HDD 2.1 SEAGATE, SOUNDBLASTER 16, SVGA CARD 4MB 3D, 24x CD-ROM HITACHI, MONITOR 15" ICE-PHILIPS, KEYBOARD, MOUSE, ΗΧΕΙΑ, FDD 1.44



269.000 ΔΡΧ.



ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00
ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00



ΜΕΛΕΤΕΣ - ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΔΙΚΤΥΩΝ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ





ΤΙΜΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

που θα βρείτε στο παιχνίδι. Πάντως προτού κάνετε οποιαδήποτε αγορά, βγείτε από τη λειτουργία Barter και ξαναρωτήστε τον για το εμπόρευμά του. Αυτή τη φορά θα συμπεριλάβει το Super Sledge, το ισχυρότερο όπλο melee που υπάρχει στο παιχνίδι. Ρωτήστε τον για τη χρήση και την ωφελιμότητα του Sniper Rifle και του μετρητή Geiger και επίσης ρωτήστε τον πού θα βρείτε ακόμα καλύτερο εξοπλισμό. Θα αναφέρει την Brotherhood of Steel και τους Gun Runners της Boneyard. Επιστρέψτε στην Downtown και μιλήστε στον κάτοικο του "καλοκαιρινού" κτίσματος, δίπλα στον Iguana Bob. Ρωτήστε τον για το πρόβλημά του και δεχτείτε να εξουδετερώσετε τους επιδρομείς του σπιτιού του. Πρέπει πάντως να κάνετε save προτού δεχτείτε, γιατί αν τα βρείτε σκούρα και υποχωρήσετε δεν θα μπορείτε να επιστρέψετε. Οταν καθαρίσετε το σπίτι από τους ανεπιθύμητους (500 exp.), γυρίστε στο Hub και θα πάρετε ως αμοιβή μια πριονισμένη καραμπίνα σε μέγεθος πιστολιού (από τα καλύτερα "συμβατικά" όπλα στο Fallout). Πηγαίνετε κατόπιν στους Far Go Traders και πείτε στον Rutger ότι ψάχνετε δουλειά. Θα μιλήσετε με τον Butch, ο οποίος θα αναφέρει το Deathclaw και θα σας παραπέμψει στην Beth για πληροφορίες. Μιλήστε στην Beth για το Deathclaw (στο κτίριο με την πινακίδα "Guns") και στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς την Old Town. Προχωρήστε νότια και σταματήστε για να μιλήσετε στον τύπο που στέκεται έξω από το τελευταίο σπίτι. Μιλήστε κατόπιν στον Harold (μέσα στο σπίτι) και θα σας αναφέρει την ύπαρξη ακόμη ενός Vault (800 exp.). Ρωτήστε τον για το Deathclaw και στη συνέχεια ζητήστε από τον Uncle Slappy να σας πάει στη φωλιά του Deathclaw. Δεν θα δυ-



Αντε, σκότωσέ τη γρήγορα. Κρατάω τσίλιες.

σκολευτείτε να το σκοτώσετε (1.000 exp.), αφού θα έχετε μαζί σας τον Ian, τον Tyco και το σκυλί. Μιλήστε στον μεταλλαγμένο προτού ξεψυχήσει και κάντε download το holodisk που θα σας δώσει. Στη συνέχεια επιστρέψτε στον Butch και πείτε του για την ανακάλυψή σας. Πάρτε την αμοιβή σας από τον Rutger και ζητήστε να δουλέψετε ως συνοδός του καραβανιού. Ετσι θα πάρετε έκπτωση 15% για κάθε αγορά που θα κάνετε από την Beth. Φύγετε και μπείτε στο "Maltese Falcon". Πλησιάστε τον Kane δίπλα στο μπαρ και δεχτείτε να συναντήσετε τον "εργοδότη" του. Ο Decker θα σας αναθέσει να σκοτώσετε τον έμπορο που δεν συνεργάζεται μαζί του - είναι αυτός από τον οποίο κλέψατε το μενταγιόν. Επιστρέψτε λοιπόν στα Heights και κάνετε τη δουλειά που σας ανέθεσαν (600 exp.). Αφού σιγουρευτείτε ότι δεν αφήσατε κανένα μάρτυρα ζωντανό, επιστρέψτε στον Decker και πάρτε την υπόλοιπη αμοιβή σας από τον Kane. Ρωτήστε τον αν υπάρχει κάποια άλλη δουλειά και θα σας ζητήσει να σκοτώσετε την Jain στην εκκλησία-νοσοκομείο των Children. Μόλις ξεμπερδέψετε (1.000 exp.) και με αυτή τη δουλειά (η αποθήκη είναι γεμάτη καλούδια), πάρτε την αμοιβή σας και... καταδώστε τους! Πηγαίνετε στο αστυνομικό τμήμα και δώστε κατάθεση στο σερίφη Justin Greene, παραλείποντας βέβαια να αναφέρετε την ανάμειξή σας.

Αφού καθαρίσετε τον Decker και τα τσιράκια του (1.400 exp.), πάρτε την αμοιβή σας από το σερίφη και κατευθυνθείτε προς τους Water Merchants. Βρείτε την υπεύθυνη και ρωτήστε τη για το Water Chip. Θα μάθετε ότι πρέπει να υπάρχει ένα στη Necropolis, αφού οι κάτοικοι αρνούνται το νερό που τους προσφέρει. Μπορείτε αν θέλετε να ζητήσετε να στείλουν αποθέματα νερού στο Vault σας, επί πληρωμή βέβαια (1.000 exp.). Αν πάντως έχετε ακολουθήσει πιστά τις οδηγίες, θα σας μένουν περίπου 110-120 μέρες για να βρείτε το Water Chip, οπότε δεν κρίνεται αναγκαία μια τέτοια πράξη.

Τέλος, όσο βρίσκεστε εδώ μπορείτε να κάνετε μια επίσκεψη στον "έμπορο ναρκωτικών" -στο κτίριο δεξιά του Thieves' Circle- και να πάρετε μερικά Rad-X, που, πιστέψτε με, θα τα χρειαστείτε. Ακόμη μπορείτε να δουλέψετε ως συνοδός στα καραβάνια των διάφορων εμπόρων για να βγάλετε λεφτά και να κερδίσετε εμπειρίες, ή να διαρρήξετε το χρηματοκιβώτιο στο FLC για να πάρετε λεφτά και experience.

Μαζί με όλα αυτά μπορείτε να κάνετε μια επίσκεψη στο Vault 13, αφού έχουν επισκευαστεί πια τα τεχνικά προβλήματα. Κατεβείτε στο δεύτερο όροφο και μιλήστε με την Theresa, στο δωμάτιο που βρίσκεται βόρεια (δεύτερο από αριστερά) - κάντε το μόνο αν έχετε υψηλό speech skill. Θα σας πει ότι νιώθει αγανάκτηση με τη στάση του Overseer και ότι θέλει να γνωρίσει τον έξω κόσμο. Πείστε την ότι ο Overseer έχει τους λόγους του που δεν αφήνει τους κατοίκους του Vault 13 να βγουν έξω και ότι νοιάζεται για την ασφάλειά τους (750 exp.).

Μιλήστε με τους υπόλοιπους κατοίκους του Vault και θα μάθετε ότι κάποιος κλέβει τις ημερήσιες ποσότητες νερού που αντιστοιχούν σε κάθε κάτοικο. Βρείτε το φύλακα των αποθεμάτων νερού -πρέπει να βρίσκεται στο τρίτο επίπεδο- και θα σας πει για την επίθεση που του έγινε.

Μείνετε στο τρίτο επίπεδο και περιμένετε μέχρι τα μεσάνυχτα. Θα δείτε κάποιον ύποπτο να μπαίνει στην αποθήκη νερού. Μόλις βγει, μιλήστε του και ζητήστε (ακόμα και με τη βία) να τον ψάξετε. Θα αποδειχτεί τελικά ότι αυτός είναι ο κλέφτης (1.000 exp.) και θα σας επιτεθεί. Μην τον λυπηθείτε και τιμωρήστε τον (σκοτώστε τον για να πάρετε 500 exp.). Δώστε αναφορά στον Overseer και βελτιώστε τις ικανότητές σας (science) ασχολούμενος λίγο με τους υπολογιστές του Vault. Τι γίνεται όμως με το Water Chip; Κατευθυνθείτε προς το μέρος όπου, σύμφωνα με τα λεγόμενα της Water Merchant, πρέπει να υπάρχει ένα τέτοιο chip: στη Necropolis...

Εδώ όμως, λόγω έλλειψης χώρου, πρέπει να σταματήσουμε για αυτό το μήνα. Θα επανέλθουμε όμως δριμύτεροι στο επόμενο τεύχος, με περισσότερο Fallout! PC

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

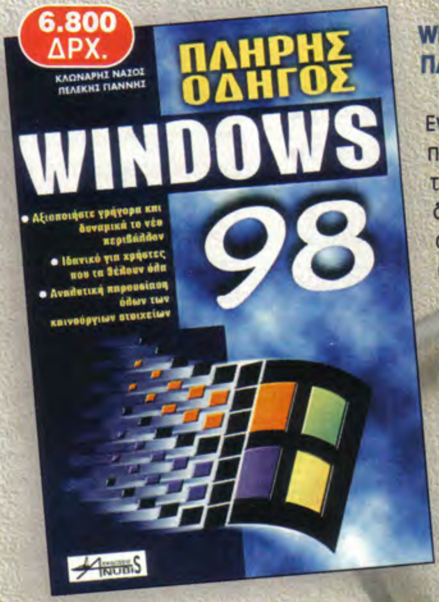


ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 98 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ!

Τώρα μπορείτε να μάθετε σε μόνο μία εβδομάδα όλα όσα είναι αναγκαία για να χρησιμοποιήσετε αποδοτικά το περιβάλλον εργασίας των Windows 98.

- Βήμα προς βήμα οδηγίες
- Συνοπτική προσέγγιση για... βιαστικούς
- Ασκήσεις κατανόησης

Βρείτε εύκολα και γρήγορα το δρόμο σας, ακόμη και σε άγνωστες περιοχές.
Ενας πολύτιμος οδηγός για αρχάριους και προχωρημένους.



WINDOWS 98 ΠΛΗΡΗΣ ΟΔΗΓΟΣ

Ενας αναλυτικός οδηγός που περιγράφει με λεπτομέρεια όλες τις νέες δυνατότητες και θα σας διδάξει μεθοδικά πώς να τις αξιοποιήσετε πλήρως. Θα σας βοηθήσει να εξοικειωθείτε με τα εργαλεία και τα χαρακτηριστικά του νέου λειτουργικού:

- Από το Active Desktop ως το TV Viewer
- Δίσκοι, αρχεία, εφαρμογές
- Τα πάντα για τις ρυθμίσεις και τη βελτιστοποίηση

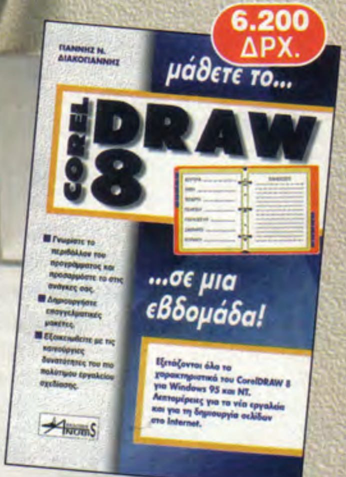
Ενα βιβλίο ιδανικό για χρήστες που τα θέλουν όλα.



CorelDRAW 8 ΠΛΗΡΗΣ ΟΔΗΓΟΣ
Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Περιέχει κάθε τι που χρειάζεται να γνωρίζετε, όπως:

- Προσαρμογή του προγράμματος στις προτιμήσεις σας.
- Προηγμένα χαρακτηριστικά για τη δημιουργία γραφικών και image maps για τον Web.
- Εισαγωγή και εξαγωγή πολλαπλών αρχείων από/σε άλλες εφαρμογές.
- Σελιδοποίηση εντύπων μέχρι 999 σελίδων.
- Τα νέα παράθυρα εντολών του CorelDRAW.
- Εκτυπώσεις, διαχωρισμοί και εφέ χωρίς κανένα μυστικό.



μάθετε το... CORELDRAW 8 ...σε μια εβδομάδα
Γιάννης Διακογιάννης

- Γνωρίστε σε μία εβδομάδα το περιβάλλον του προγράμματος και προσαρμόστε το στις ανάγκες σας.
- Εξοικειωθείτε με τις καινούριες δυνατότητες του πιο πολύτιμου εργαλείου σχεδίασης.
- Δημιουργήστε επαγγελματικές μακέτες.

Επιπλέον:

- Πλήθος παραδειγμάτων και εικόνων.
- Όλα τα νέα χαρακτηριστικά της πλέον πρόσφατης έκδοσης του προγράμματος για Windows 95 και NT.

FRONT PAGE 98
Χρήστος Νικολαΐδης

Ποτέ δεν ήταν τόσο εύκολο να δημιουργήσετε ένα Web site! Αποκτήστε και εσείς δυναμική παρουσία στο Internet, χωρίς κόπο. Αξιοποιήστε τις μοναδικές ικανότητές του:

- Εύκολη διαχείριση & επεξεργασία εικόνων
- Πίνακες, λίστες και links στη στιγμή
- Αυτόματα frames και διαχείριση του site
- Java Active-x και προηγμένα τρικ



ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, 106 82, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487, fax: 3841095,
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ.Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317471, Fax: 317470

AMSTRAD CPC

Ο βασιλιάς των 8-bit

Από τότε που παρουσιάσαμε για πρώτη φορά στο περιοδικό το MAME, εκφράσατε με εκατοντάδες επιστολές και e-mails ένα πρωτόγνωρο ενδιαφέρον για τους εξομοιωτές. Μη θέλοντας να σας αφήσουμε παραπονεμένους, αποφασίσαμε από αυτό το τεύχος να εγκαινιάσουμε τη νέα μας στήλη "Emulators' Corner", η οποία θα αποτελέσει το παράθυρό σας στο θαυμαστό κόσμο των εξομοιωτών.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Η σειρά των Amstrad CPC, το πρώτο μέλος της οποίας (CPC 464) εμφανίστηκε κάπου στα μέσα της δεκαετίας του '80, κατάφερε πολύ γρήγορα να καθιερωθεί στο χώρο των 8-bit υπολογιστών, δίπλα στους παραδοσιακούς κυρίαρχους Spectrum και Commodore 64. Οι CPC διέθεταν μια πολύ καλή έκδοση της Basic, τρικάναλο ήχο, ενσωματωμένο κασετόφωνο ή disk drive και συνοδεύονταν από δική τους οθόνη. Το μοντέλο CPC 6128, το κορυφαίο της σειράς, διέθετε το συναρπαστικό για την εποχή ποσό των 128KB μνήμης και ήταν το πιο "επαγγελματικό" οκτάμπιτο μηχάνημα (εξαιρουμένων του Acorn BBC και των Amstrad PCW βεβαίως).

Επειδή η υπολογιστική δύναμη των CPC είναι λιλιπούτεια με βάση τα σημερινά δεδομένα και η αρχιτεκτονική τους όχι ιδιαίτερα περίπλοκη, η εξομοίωσή τους αποτελεί σχετικά εύκολη υπόθεση. Οπως ήταν λοιπόν αναμενόμενο, με δεδομένη άλλωστε και τη δημοτικότητα των υπολογιστών της Amstrad, έχουν κυκλοφορήσει αρκετοί εξομοιωτές τους στα PCs, όπως οι CPCemu, CPE και No$CPC.

Ο καλύτερος όλων, με βάση την ταχύτητα και την πιστότητα της εξομοίωσης, είναι ο τελευταίος.

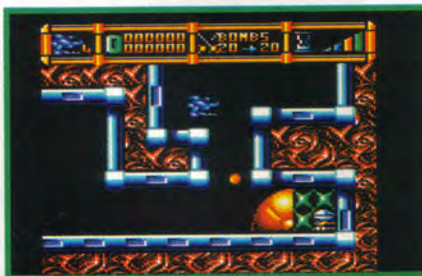
No$CPC

Δημιουργός: Martin Korth
Τρέχουσα έκδοση: 1.5
Homepage: http://www.work.de/nocash/

Ο No$CPC, παρά το μικρό μέγεθός του (190KB το συμπιεσμένο αρχείο του), μπορεί να μεταμορφώσει τον υπολογιστή σας σε οποιοδήποτε από τα τρία μοντέλα των CPC (464, 664, 6128). Εξομοιώνει σχεδόν πλήρως τον επεξεργαστή τους (Z80), υποστηρίζει όλα τα modes γραφικών τους (από 160x200 με 16 χρώματα έως 640x200 με 2 χρώματα) και αποδίδει αξιόπιστα τον τρικάναλο ήχο τους. Χρησιμοποιώντας τον No$CPC θα μπορέσετε να προγραμματίσετε σε Basic, να τρέξετε εφαρμογές του CP/M (command-line λειτουργικό της Digital Research για 8-bit υπολογιστές, πάνω στο οποίο βασίστηκε το MS-DOS) και φυσικά να παίξετε τα εκατοντάδες παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για τους μικρούς Amstrad. Επίσης ο No$CPC επιτρέπει τον καθορισμό της ταχύτητας εξομοίωσης, υποστηρίζει joysticks και διαθέτει δυνατότητες εκτύπωσης.



Το ισπανικό Fernando Martin's Basket Master ήταν ένα από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια στους CPC.



Ετοιμαστείτε για ασταμάτητη δράση και πολύχρωμες εκρήξεις στο Cybernoid II.



Ιδού το γεμάτο αδρεναλίνη Renegade.

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

THE AMSTRAD CPC GAMES RESOURCE
http://www.dcs.napier.ac.uk/bsc4074/amstrad/frames.html

Αν όσα διαβάσατε σας κέντρισαν το ενδιαφέρον και θέλετε να μάθετε περισσότερα για τους Amstrad CPC εξομοιωτές, τότε η ανωτέρω διεύθυνση είναι μία από τις καλύτερες και πιο ενημερωτικές που μπορείτε να επισκεφτείτε. Σε αυτή θα βρείτε πολλές πληροφορίες, ειδήσεις και χρήσιμα προγράμματα.



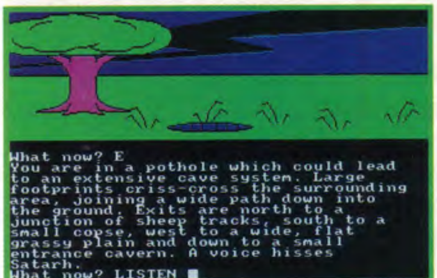
ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο συνοδευτικό CD του "PC Master" υπάρχουν πολλά ενδιαφέροντα περιεχόμενα για τους φίλους των εξομοιωτών:

- Στο directory Emulator\Amstrad θα βρείτε τον No$CPC και μερικά παιχνίδια. Πλήρεις οδηγίες για το πώς θα μπορέσετε να τα παίξετε θα βρείτε στο αρχείο odhgies.txt.

- Στο directory Emulator\Callus θα βρείτε την πιο πρόσφατη έκδοση του Callus (0.41b) τόσο για DOS (callus.exe) όσο και για Win 95 / Direct X (callus95.exe). Επίσης υπάρχουν επτά πολύ καλά παιχνίδια, που έχουν ξαλαφρώσει πολλές τσέπες από κέρματα στο (όχι και τόσο μακρινό) παρελθόν. Ανάμεσα σε αυτά συγκαταλέγονται τα Knights Of The Round, Punisher και Captain Commando, που πολλοί από εσάς μας ζητήσατε. Μπορείτε να τρέξετε τον εξομοιωτή και να παίξετε τα παιχνίδια κατευθείαν από το CD.

- Στο directory Emulator\Ragepack θα βρείτε τον Real Arcade Game Emulator (RAGE), για τον οποίο διαβάσατε σε προηγούμενο τεύχος. Επίσης υπάρχουν μερικά παιχνίδια για τον RAGE (In The Hunt, Gunforce, R-Type 2, Dragon Breed κ.ά.). Αν δυσκολεύεστε με το τρέξιμο αυτών των παιχνιδιών, αντιγράψτε στο δίσκο σας τον κατάλογο emulator\ragepack\orgillos. Ο εν λόγω κατάλογος φιλοξενεί ένα front-end για το RAGE, φτιαγμένο από τον υπογράφοντα. Το πρόγραμμα αυτό σας επιτρέπει να επιλέξετε το παιχνίδι που θέλετε και να ορίσετε όλες τις παραμέτρους που απαιτεί το RAGE μέσα από ένα γραφικό περιβάλλον. Για να το χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να δηλώσετε τον κατάλογο όπου βρίσκεται το RAGE (rage path). Στη συνέχεια επιλέξτε το παιχνίδι που θέλετε, καθορίστε -αν χρειάζεται- κάποιες παραμέτρους και πατήστε το πλήκτρο GO.



Η Level Nine ήταν ένα θρυλικό όνομα στο χώρο των text adventures. Αυτό που βλέπετε είναι το πολύ γνωστό Red Moon.

Ολα αυτά τα τεχνικά χαρακτηριστικά είναι πολύ ενδιαφέροντα βέβαια, αλλά έφτασε η ώρα να δούμε τα παιχνίδια που μπορείτε να παίξετε σε έναν Amstrad. Ας αρχίσουμε με το Cybernoid II, ένα πολύ εντυπωσιακό (για την εποχή του) αλλά και πολύ δύσκολο shoot'em up. Οι φίλοι των παιχνιδιών δράσης θα απολαύσουν το Renegade, που πρόσφερε άφθονες δόσεις ξύλου και καβγάδες με κακόφημες συμμορίες. Οι εραστές των σπορ θα ικανοποιηθούν με το καταπληκτικό Match Day 2, το τεχνικότερο ποδοσφαιράκι που κυκλοφόρησε ποτέ, καθώς και με το Fernando Martin's Basket Master, ένα πολύ καλό και διασκεδαστικό παιχνίδι μπάσκετ. Ακόμα, αν σας αρέσουν τα arcade adventures και οι γρίφοι, θα περάσετε πολλές ώρες με το Head Over Heels, ενώ αν τα κλασικά text adventures σας γοητεύουν, τα Red Moon και Corruption θα σας κολλήσουν στον υπολογιστή σας.

PC



Η αρχική οθόνη των Amstrad CPC. Από εδώ ξεκινούν όλα.



Το κλασικό ποδοσφαιράκι Match Day 2 που έγραψε ιστορία.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Κυκλοφόρησε σε δύο μορφές, μία για DOS και μία για Win 95 / DirectX, η καινούρια έκδοση (v0.41) του Callus, του τρομερού emulator για τα coin-op της Capcom. Οπως συμβαίνει με κάθε καινούρια έκδοση του Callus, και αυτή τη φορά οι δημιουργοί του μας εξέπληξαν.



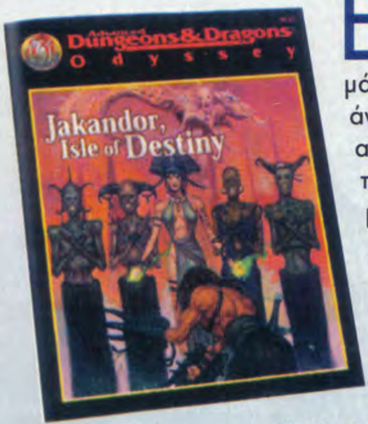
Εκτός από τα καινούρια παιχνίδια που υποστηρίζονται καθώς και τις βελτιώσεις στο front-end και την απόδοση, επιπλέον το Callus διαθέτει δικτυακή υποστήριξη. Φανταστείτε π.χ. ένα διπλό Street Fighter μέσω του Internet! Βέβαια η φύση των coin-op και η ταχύτητα που απαιτείται στους χειρισμούς δεν ευνοούνται από το αργοκίνητο Internet, αλλά και έτσι σας περιμένουν πολύ διασκεδαστικές στιγμές.

Ο καλύτερος εξομοιωτής για το ZX Spectrum (σε όλες τις εκδόσεις του) είναι ο ZX Spectrum Emulator του συμπατριώτη μας Βαγγέλη Καπαρτζιάνη. Στη σελίδα του Βαγγέλη (http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9932/) θα βρείτε τόσο τον ίδιο τον εξομοιωτή όσο και διάφορα καλούδια (patches, links, βοηθήματα) για να αναβιώσετε τις θρυλικές μέρες του παιδιού του Sir Clive (τον Spectrum εννοώ, ανιστόρητοι!)

Το NeoRage, ο καλύτερος εξομοιωτής του τρομερού NeoGeo της SNK, έφτασε στην έκδοση 0.0015. Σε αυτή την έκδοση έχουν διορθωθεί ορισμένα bugs (πάντα υπάρχουν τα άτιμα), έχει προστεθεί υποστήριξη για joysticks, ενώ έχει απλουστευτεί η διαδικασία φορτώματος των roms. Πάντως ακόμα δεν υπάρχει ήχος.

ROLE PLAYING GAMES

JAKANDOR: ISLE OF DESTINY



Ερχεται να συνεχίσει το έπος των πολιτισμένων μάγων που μάχονται ενάντια στους άγριους βαρβάρους. Με αυτό το accessory παίξτε το ρόλο του μάγου (ακόμα και του μαθητευόμενου) και προσπαθήστε να υπερασπιστείτε τη χώρα από τις βαρβαρικές ορδές.

Συμπλήρωμα και περιπέτεια της σειράς AD&D Odyssey/Για έμπειρους παίκτες/Ιούνιος '98/Τιμή 7.900 δρχ.

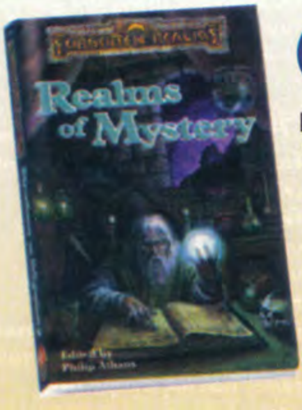
THE LAST THANE



Οι Hylar συνεχίζουν με μεγάλη αυταρέσκεια να κυβερνούν τα υπόγεια βασίλεια του Thorbardin. Ενώ οι καλύτερες στρατιές τους λείπουν στον Πόλεμο του Χάους, οι κατώτερες φατρίες ξεκινούν ανταρσία, βοηθούμενες από δαιμονικά όντα του Χάους, απειλώντας έτσι το Δέντρο της Ζωής και το ίδιο το Thorbardin.

Νουβέλα για τον κόσμο του Dragonlance/Ιούνιος '98/Τιμή 2.600 δρχ.

REALMS OF MYSTERY



Φόνοι, μυστήριο και μηχανορραφίες σε μία καινούρια ανθολογία διηγημάτων, γραμμένη από αγαπημένους συγγραφείς των Forgotten Realms.

Ανθολογία των Forgotten Realms/Ιούνιος '98/Τιμή 2.600 δρχ.

CHAMPIONS OF THE MISTS



Στα ομιχλώδη σκοτάδια του Βασιλείου του Τρόμου, οι ήρωες -καλοί και κακοί- είναι πιο λαμπεροί. Το accessory Champions of the Mists είναι μία συλλογή δημοφιλών ηρωικών μορφών παρμένων από τα μυθιστορήματα του Ravenloft, μαζί με πλήρη ιστορικά και στατιστικές παιχνιδιού, έτοιμες να ενταχθούν σε όλα τα υπάρχοντα campaigns. Επιπλέον, ένα κεφάλαιο αφιερωμένο στους χαρακτήρες των παικτών δίνει στους παίκτες ειδικές ικανότητες, μοναδικές για τον κόσμο του Ravenloft.

Accessory για τον κόσμο του Ravenloft/Για όλους τους παίκτες/Ιούνιος '98/Τιμή 5.040 δρχ.

A DARKNESS GATHERING

Είναι το πρώτο βιβλίο μίας σειράς που φέρνει τους παίκτες αντιμέτωπους με τους σκοτεινούς illithids, τους επονομαζόμενους "εξοντωτές του ήλιου". Ενώ συμπληρώνεται από ακόμα δύο βιβλία που κυκλοφορούν στη συνέχεια ως σειρά, το Darkness Gathering μπορεί να παιχτεί και ως αυτοτελής περιπέτεια.

Περιπέτεια του AD&D της σειράς Monstrous Arcana/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Ιούνιος '98/Τιμή 3.600 δρχ.

PLAYER'S GUIDE TO GREYHAWK



Ο θρύλος του Greyhawk ξαναγυρνά! Πολύτιμος οδηγός για τους ήρωες, τους θρύλους και τον τρόπο του κόσμου του Greyhawk! Το Player's Guide to Greyhawk θα σας γνωρίσει καινούριους θρύλους και θανατηφόρα dungeons που περιμένουν να τους ανακαλύψετε, καθώς και ειδικές τάξεις, πληροφορίες για τα έθνη και γενικά όλα όσα αφορούν στο Greyhawk.

Accessory για τον κόσμο του Greyhawk/Ιούνιος '98/Για νέους παίκτες/Τιμή 3.600 δρχ.

J. STRAHD: THE WAR AGAINST AZALIN



Ο δημοφιλής συγγραφέας του βιβλίου "Memoirs of a Vampire" J. Strahd επιστρέφει με έναν καινούριο δεύτερο τόμο για τον πιο διάσημο σκοτεινό άρχοντα του Βασιλείου του Τρόμου. Η αριστοκρατική ύπαρξη του Strahd απειλείται από την άφιξη ενός σατανικού lich, του Azalin.

Νουβέλα για τον κόσμο του Ravenloft/Ιούνιος '98/Τιμή 2600 δρχ.

ALTERNITY CAMPAIGN KIT



Χρήσιμο τόσο για τους Gamemasters όσο και για τους παίκτες, το Campaign Kit προσφέρει ένα τετράφυλλο screen και 32 σελίδες σημειώσεων του Alternity. Στο screen θα βρείτε συγκεντρωμένες πληροφορίες για το παιχνίδι καθώς και τους κυριότερους πίνακες, μαζί με φύλλα χαρακτήρων και ημερολόγια καταγραφής. Ολα αυτά είναι συμβατά με τους κύριους κανόνες του παιχνιδιού Alternity καθώς και με το Star Drive.

Accessory του Alternity/Για όλους τους παίκτες που αγαπούν τα παιχνίδια σε κόσμους science fiction στο πολύ μακρινό μέλλον/Ιούνιος '98/Τιμή 4.680 δρχ.

THE FALL OF MYTH DRANNOR

Τα ερείπια του Myth Drannor είναι γνωστά σε όλους τους κατοίκους του Faerun, ωστόσο οι λεπτομέρειες της πτώσης τους έχουν πια ξεχαστεί. Το μόνο γνωστό είναι το ότι η πτώση τους σηματοδότησε το τέλος της Arcane Age και την απαρχή του σύγχρονου Faerun.

Τώρα όμως οι ήρωές μας θα ανακαλύψουν τι πράγματι συνέβη και θα παίξουν το ρόλο τους στα δραματικά γεγονότα που διαμόρφωσαν την ιστορία του κόσμου των Forgotten Realms.

Περιπέτεια της σειράς Arcane Age/Για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Ιούνιος '98/Τιμή 5.040 δρχ.

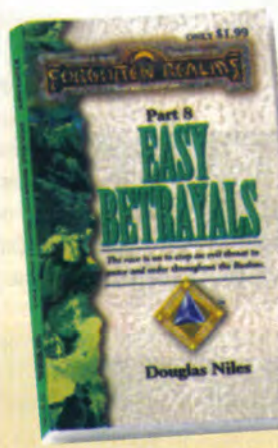
MAGIC: THE GATHERING - EXODUS



Θα μπορέσει ο Gerrard και το πλήρωμα του Weatherlight να νικήσουν τον κακό Volrath; Μη χάσετε την επική κατάληξη της ιστορίας του Rath Cycle, που ξεκίνησε με τα Tempest και Stronghold. Το Exodus είναι η καινούρια -περιορισμένου χρόνου- επέκταση του Magic, η οποία μπορεί είτε να παιχτεί με το βασικό σετ είτε να συνδυαστεί με παλιότερες μεγάλες επεκτάσεις του Magic, όπως είναι τα Mirage και Tempest. Αποτελείται από 140 νέες κάρτες.

Διατίθεται σε boosters των 15 καρτών/Τιμή κάθε booster 1.200 δρχ.

EASY BETRAYALS



Οι paladins και οι μισθοφόροι καταδιώκουν έναν κακοποιό που αποκαλύπτεται ως απειλή για την ειρήνη και την τάξη στον κόσμο των Βασιλείων. Η καταδίωξη όμως αυτή θα τους οδηγήσει στον τελευταίο τόπο που ποτέ είχαν φανταστεί.

Σειρά Double Diamond Triangle Saga, 8ο Βιβλίο/Ιούνιος '98/Τιμή 1.080 δρχ.

EXODUS PRECONSTRUCTED DECKS



Αποτελούνται από κάρτες των Exodus, Stronghold και Tempest και καθένα από τα τέσσερα διαφορετικά αυτά decks περιέχει μεταξύ των εξήντα καρτών του τρεις κάρτες rare και εννιά uncommon.

Σχεδιασμένα για έμπειρους παίκτες του Magic/Τιμή deck 4.000 δρχ.

ΜΙΑ ΕΠΟΧΗ ΓΕΜΑΤΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΚΑΙ ΜΑΧΕΣ

ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΤΩΝ RPGs



Η άνοιξη και το καλοκαίρι φέτος είναι γεμάτα από γεγονότα που συναρπάζουν τους φίλους των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Γιατί καλοί οι υπολογιστές, δεν λέμε, αλλά και η πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία με ανθρώπους με χούγια ανάλογα με τα δικά σου είναι κάτι το διαφορετικό.

του Μίλτου Κύρκου

Στην Πάτρα έγινε το 1ο Φεστιβάλ Παιχνιδιών Στρατηγικής & Φαντασίας. Οπως γράψαμε και συνοπτικά στο προηγούμενο τεύχος, ήταν μια γιορτή οργανωμένη από τους ίδιους τους παίκτες, με περιπέτειες που είχαν διαμορφώσει μόνοι τους και με σύστημα οργάνωσης που θα ζήλευαν πολλοί διεθνώς, γεμάτο ποικιλία και εκπλήξεις. Τα κύρια χαρακτηριστικά όμως ήταν το κέφι των παικτών, η μεγάλη διάθεση για συμμετοχή σε νέα παιχνίδια, οι πολύ καλές σχέσεις με τους Dungeon και Game Masters. Το φεστιβάλ ήταν μια εκδήλωση-μοντέλο, που στηρίχτηκε όχι μόνο στην πρωτοβουλία και τις ικανότητες του Βαγγέλη Μπατάλη και του Πάνου Γκότση (από τους πιο σημαντικούς μοχλούς της προσπάθειας) αλλά κυρίως στη σπίθα και τον ενθουσιασμό των Πατρινών gamers, που απέδειξαν ότι έχουν τα κότσια και τη φαντασία να κάνουν κάτι πράγματι πρωτοποριακό.



Στην Αθήνα, τώρα, συνεχίζεται το "διαρκές" τουρνουά του Advanced Dungeons & Dragons. Σε αυτό, που εκτυλίσσεται σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα" κάθε Σάββατο πρωί, παίρνουν μέρος δεκάδες παίκτες. Η ημερομηνία των αγώνων ορίζεται τουλάχιστον τέσσερις εβδομάδες πριν και οι δηλώσεις συμμετοχής είναι τόσο πολυάριθμες, ώστε καλύπτουν σχεδόν αμέσως τις διαθέσιμες θέσεις. Σε αυτό το τουρνουά οι παίκτες συμμετέχουν σε ένα σενάριο που παίζεται την ίδια στιγμή σε όλα τα καταστήματα (στα υπόγεια και τα πατάρια τους!), φυσικά με διαφορετικούς Dungeon Masters, και συγκεντρώνουν πόντους ανάλογα με την ικανότητά τους στο role playing, τις ιδιαίτερες πράξεις που θα σκαρφιστούν, τη συνεισφορά τους στην προώθηση της ιστορίας. Γίνεται κάθε προσπάθεια τα σενάρια να μην είναι ευθύγραμμα και απλά πολεμικά, με δεκάδες μάχες και συγκρούσεις, αλλά να επιβάλουν καλό role playing και σκέψη.

Η ταυτόχρονη συμμετοχή σε περιπέτειες είναι κάτι που προκαλεί μεγάλο ενδιαφέρον στους παίκτες. Με αυτό τον τρόπο φαίνεται ανάγλυφα η μεγάλη δύναμη του RPG, που δεν είναι άλλη παρά η προσωπικότητα του Dungeon Master. Βλέπουμε την ίδια περιπέτεια να ακολουθεί διαφορετικά μονοπάτια και να απογειώνεται με δέκα διαφορετικούς τρόπους, κάνοντας τους παίκτες συμμέτοχους στην παραγωγή της ηρωικής ιστορίας τους ή υπόλογους για την αποτυχία της. Τα διάφορα έπαθλα και δώρα για τους "σχετικούς" νικητές απλά δίνουν ένα επιπλέον ερέθισμα, παρ' ότι η συμμετοχή και μόνο αξίζει τον κόπο. Από την "Κάισσα" μας πληροφόρησαν πως έχουν ήδη ολοκληρωθεί δύο φορές οι περιπέτειες του διαρκούς τουρνουά, έχουν συμμετάσχει συνολικά 14 ομάδες με 70 παίκτες, ενώ η ίδια διαδι-



κασία θα συνεχιστεί από τον Σεπτέμβριο με τον τρίτο γύρο. Η προοπτική είναι να φτάσει το Games Fair του Δεκεμβρίου με τον πέμπτο γύρο και εκεί οι διάφοροι νικητές να παίξουν σε περιπέτεια διαμορφωμένη ειδικά για αυτούς.

Δίπλα στις περιπέτειες των role players του Advanced Dungeons & Dragons έχει αρχίσει και η μεγάλη καλοκαιρινή Campaign του Chronopia, του παιχνιδιού μαχών με μεταλλικές φιγούρες. Στην πρωτότυπη αυτή εκστρατεία οι παίκτες δεν συμμετέχουν σταθερά σε ένα σύστημα μαχών και πόντων, αλλά ακολουθούν το χρόνο που τους αφήνει το καλοκαίρι και οι πειρασμοί του! Οι συμμετέχοντες, αφού δηλώσουν το λαό του οποίου ελπίζουν να γίνουν ηγέτες, οργανώνουν τους στρατούς τους και παίρνουν μέρος στις μάχες, οι οποίες γίνονται σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα" μέσα στην εβδομάδα και στο "Games Center" τα Σάββατα.

Η ροή του campaign ελέγχεται από έναν Game Master. Αυτός κάθε δέκα ημέρες συγκεντρώνει όλες τις μάχες που έχουν παιχτεί, αναλύει τη δυναμική τού campaign και καταγράφει την εξέλιξή του. Οι μάχες των παικτών αρχίζουν σιγά σιγά να γράφουν την ιστορία της Chronopia, ή τουλάχιστον μία από τις εκδοχές, η οποία ακολουθεί το ρεύμα του χρόνου όπου εξελίσσεται το campaign.

Οι παίκτες δίνουν είτε απλές μάχες -με σκοπό την εξόντωση του αντιπάλου- είτε σενάρια που έχουν πάντα κάτι το διαφορετικό και απρόσμενο, επιτρέποντας τη διαμόρφωση τακτικών και επιβάλλοντας ποικιλία στις δυνάμεις των αντιπάλων. Γιατί τι αξία έχουν οι φοβεροί τοξότες, αν το σενάριο διεξαχθεί μέσα σε ένα δάσος ή αν η αμμοθύελλα περιορίζει την όραση στις 4 ίντσες;

Τα παιχνίδια στρατηγικής με φιγούρες, όπως η Chronopia, επιτρέπουν στον παίκτη να λειτουργήσει σαν στρατηγός, σαν ηγέτης των πολεμικών μονάδων του λαού του. Συμμετέχοντας στο καλοκαιρινό τμήμα του campaign μαζεύει πόντους που θα του επιτρέψουν, όταν γίνει η μεγάλη σύγκληση του συμβουλίου του λαού του (τον Σεπτέμβριο), να αναλάβει αυτός την τύχη της χώρας του. Από τότε και για 15 ημέρες έχει ο ίδιος -μαζί πάντα με τον Game Master- την ευθύνη για την προώθηση της ιστορίας: Κατευθύνει τις μάχες, επιβραβεύει τους πιστούς του, τιμωρεί τους εχθρούς και κρατά τις τύχες της χώρας του στα χέρια του. Ομως η εξουσία έχει και ευθύνες, και οι ηγέτες χάνουν το ρόλο του αρχιστράτηγου αν τα αποτελέσματα δεν τους δικαιώνουν. Από πίσω καιροφυλακτούν σίγουρα άλλοι φιλόδοξοι να πάρουν τη θέση τους.

Το σύστημα του campaign επιτρέπει μια ροή άνετη και χωρίς πιέσεις, δίνοντας τα περιθώρια για μακιαβελισμούς και ίντριγκες. Κάθε παίκτης μπορεί να γίνει με τη σειρά του αρχιστράτηγος - μόνο που τότε αρχίζουν τα πραγματικά βάσανά του! Η εξουσία έχει πολύ σκληρές απαιτήσεις, ιδιαίτερα όταν δίπλα σου έχεις γεράκια έτοιμα να σου πάρουν τη θέση...



Η δεύτερη φάση του campaign, η φθινοπωρινή, θα ολοκληρωθεί στο Games Fair του Δεκεμβρίου, οπότε όλοι οι διατελέσαντες αρχιστράτηγοι καθώς και οι καλύτεροι παίκτες θα αναμετρηθούν σε ένα mini τουρνουά με σκληρά σενάρια και πολλά βραβεία. Ομως η δόξα που θα έχουν αποκτήσει μάλλον θα είναι η καλύτερη ανταμοιβή. Τα ονόματα των νικητών καθώς και η ολική εξέλιξη του campaign εμφανίζονται αναρτημένα σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα", ενώ - όπως μας πληροφόρησαν- έχουν θεσπιστεί ειδικά βραβεία για τον πιο... γκαντέμη ή "ευνοημένο από τους θεούς" παίκτη!



Εκτός από τα διάφορα τουρνουά λοιπόν, που δίνουν ζωή στα παιχνίδια και επιτρέπουν στους παίκτες να γνωρίσουν και άλλα άτομα με παρόμοια ενδιαφέροντα, συνεχίζονται όλο το καλοκαίρι οι μάχες επίδειξης για αρχάριους σε Warzone και Chronopia. Αυτές διεξάγονται σε όλα τα καταστήματα "Κάισσα" τα εργάσιμα απογεύματα και στην Ασκληπιού 68 κάθε Σάββατο. Είναι δωρεάν και ιδανικές για όποιον θέλει να γνωρίσει τα παιχνίδια στρατηγικής με φιγούρες χωρίς να διαβάσει όλους τους (απλούς αλλά λεπτομερείς) κανόνες τους. Προσφέρονται έτοιμοι, βαμμένοι στρατοί και πανέμορφα σκηνικά.

Αυτά, λοιπόν, και... καλό καλοκαίρι! Ο Σεπτέμβριος που έρχεται προμηνύεται καυτός, πιο καυτός από τον Αύγουστο των διακοπών.

Επίσης έρχεται και το Portal, το εισαγωγικό του Magic the Gathering, με ελληνικούς κανόνες και μία έκπληξη για τους αναγνώστες του "PC Master".

PC

WORLD WIDE WEB

Μέρος 2ο: Ευχάριστη ξενάγηση σε πέντε πανέμορφα Web sites

Οπως σας υποσχεθήκαμε στο προηγούμενο τεύχος, αυτό το μήνα θα παρουσιάσουμε ενδεικτικά πέντε sites από τον World Wide Web και με την περιπλάνησή μας σε αυτά θα δούμε στην πράξη τι μπορούμε να κάνουμε με τη χρήση του WWW. Ετσι, όσοι από σας δεν έχετε επισκεφθεί μέχρι τώρα τοποθεσίες του "παγκόσμιου ιστού" θα μπορέσετε να πάρετε μια καλή γεύση, ενώ όσοι έχετε ήδη κάποια εμπειρία από Web θα δείτε ακόμη πέντε πολύ όμορφα μέρη, τα οποία μπορείτε να αποθηκεύσετε στις αγαπημένες σας θέσεις ("Favorites" στον Microsoft Internet Explorer ή "Bookmarks" στον Netscape Communicator).

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Διαλέξαμε με προσοχή τα θέματα των sites αυτών και προσπαθήσαμε πολύ έτσι ώστε να καλύπτουν όσο το δυνατό μεγαλύτερο εύρος ενδιαφερόντων. Τελικά οι τομείς που επιλέξαμε είναι: υπολογιστές-Πληροφορική, εξερεύνηση του διαστήματος, σύγχρονη μουσική, κινηματογράφος και αμερικανικό μπάσκετ.

THE COMPUTER MUSEUM NETWORK

www.net.org

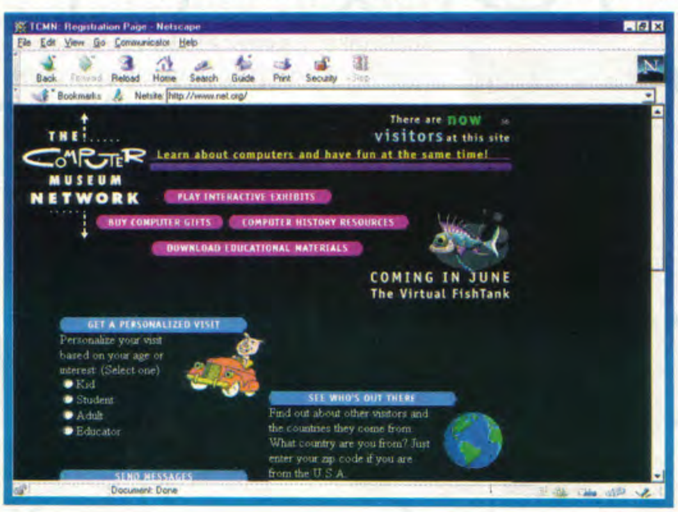
Το Μουσείο των Υπολογιστών βρίσκεται στη Βοστόνη των ΗΠΑ και το σλόγκαν του είναι απλό και έξυπνο: Μάθετε για τους υπολογιστές και ταυτόχρονα διασκεδάστε. Δεν το έχουμε επισκεφθεί, αλλά χάρη στο site του στον Web πιστεύουμε ότι... τηρεί τις υποσχέσεις του. Καταρχήν, στην πρώτη οθόνη του site αυτού ζητείται από τον επισκέπτη να δηλώσει την ταυτότητά του: παιδί, φοιτητής, ενήλικος, εκπαιδευτικός. Στη συνέχεια, ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκει, θα δει με "διαφορετικό" μάτι τα περιεχόμενα του site. Ομορφες και χαρούμενες εικόνες περιμένουν κάθε παιδί (ή καθέναν από μας που αισθάνεται ακόμη παιδί, έστω κι αν έχει ξεπεράσει τα... -άντα) μαζί με πλούσιο πληροφοριακό υλικό για τους υπολογιστές, δοσμένο με τρόπο ευχάριστο, διασκεδαστικό αλλά και ενημερωτικό ταυτόχρονα. Αξίζει να σταθούμε στο Χρονολόγιο: Πρόκειται για μια διαδρομή στο χρόνο, από το 1945 έως το 1990, με όλα τα σημαντικά ορόσημα από το χώρο των υπολογιστών, δοσμένα με εύληπτα, συνοπτικά κείμενα και χαρακτηριστικά φωτογραφικά στιγμιότυπα, που σίγουρα πετυχαίνουν το στόχο τους: να αποτυπωθούν στο μυαλό του επισκέπτη και να του χαρίσουν μια γεύση από το μαγικό κόσμο των computers. Φυσικά το θέμα "παιδιά και υπολογιστές" δεν εξαντλείται στο Χρονολόγιο - εξάλλου όλο το site είναι ειδικά σχεδιασμένο κυρίως για μικρές ηλικίες και προσφέρει σε κάθε οθόνη του άψογα φτιαγμένες σελίδες, με πλούσιο και ακριβές υλικό.

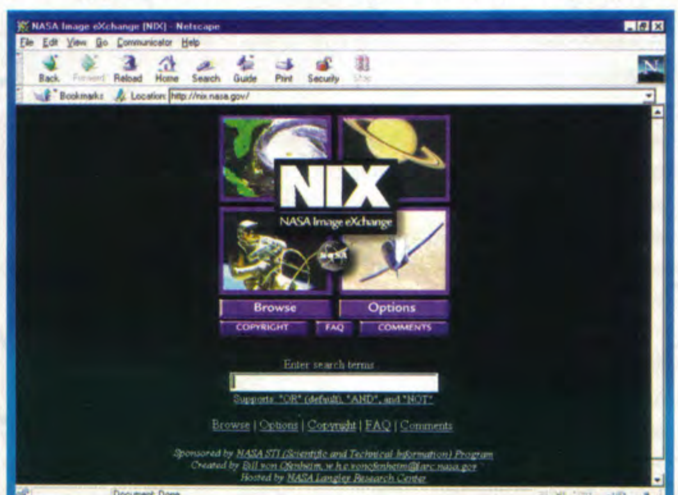
Σίγουρα είναι το υπ' αριθμόν ένα site που θα πρέπει να επισκεφθείτε, αν ενδιαφέρεστε να μάθετε πολλά για τους υπολογιστές με τρόπο ευχάριστο και ψυχαγωγικό.

NASA IMAGE EXCHANGE

nix.nasa.gov

Γνωρίζετε όλοι καλά τη NASA, την Εθνική Υπηρεσία Αεροναυτικής και Διαστήματος των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής. Χάρη σε αυτή οι Αμερικανοί πραγματοποίησαν μετά το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο το μεγάλο άνοιγμα προς το διάστημα, φτάνοντας στη Σελήνη και τον Αρη και βάζοντας ως τελικό στόχο την... άκρη του σύμπαντος. Η παρουσία της NASA στον κυβερνοχώρο είναι πολυποίκιλη: Υπάρχουν πολλά sites της με πλουσιότατο υλικό για όλες τις αποστολές της, τους Αμερικανούς αστροναύτες, τα διαστημικά οχήματα, τα ευρήματα και τις ανακαλύψεις από την εξερεύ-



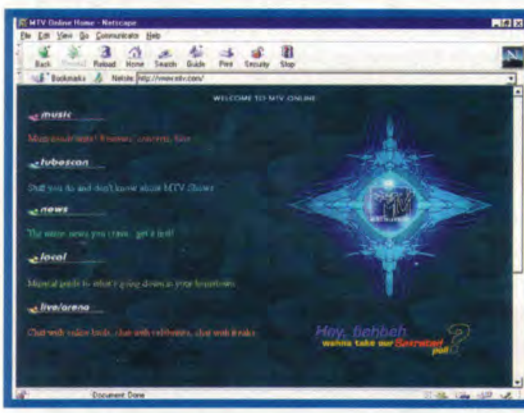


νηση του διαστήματος και πολλά άλλα.

Πρόσφατα ακόμη ένα site της NASA έκανε την εμφάνισή του. Σε αυτό υπάρχουν αποκλειστικά φωτογραφίες κάθε είδους, μα πάνω από όλα εντυπωσιακές και πεντακάθαρες. Περισσότερες από 300.000 φωτογραφίες (!) θα βρείτε εδώ και κυριολεκτικά θα τα χάσετε... Το Διαστημικό Κέντρο Kennedy, όλα τα οχήματα που χρησιμοποιήθηκαν και χρησιμοποιούνται για την εξερεύνηση του σύμπαντος, οι πλανήτες του ηλιακού μας συστήματος και πολλά πολλά ακόμη, όλα φωτογραφίζονται από τη NASA και τους αστροναύτες της και μας παρέχονται δωρεάν στην οθόνη του υπολογιστή μας! Σίγουρα θα μαγευτείτε από την ομορφιά και την απλότητα του κόσμου που μας περιβάλλει και θα αναρωτηθείτε αν του αξίζει να τον καταστρέφουμε με την άναρχη ανάπτυξη και τις βλάβες που του προξενούμε καθημερινά.

MUSIC TELEVISION ONLINE
www.mtv.com

Αρχές της δεκαετίας του '80, πριν από περίπου 20 χρόνια: Ενα νέο τηλεοπτικό κανάλι γεννιέται και σιγά σιγά προσπαθεί να καθιερωθεί μεταδίδοντας



αποκλειστικά μουσική, όμως όχι μόνο ηχητικά αλλά και... οπτικά. Τα πρώτα video clips γεννήθηκαν στο συγκεκριμένο κανάλι και από εκεί ξέφυγαν για να κυριεύσουν ολόκληρο τον κόσμο της μουσικής βιομηχανίας. Το MTV μεταδίδεται δορυφορικά σε δεκάδες χώρες του κόσμου, έχοντας σήμερα εκατομμύρια θεατές ηλικίας 10 έως... -ήντα χρόνων. Στη χώρα μας ήταν από τα πρώτα κανάλια που μας... χάρισε η κρατική τηλεόραση το 1988, όταν ξεκίνησε (πρωτοτυπώντας πράγματι) να αναμεταδίδει ξένα δορυφορικά κανάλια και μάλιστα δωρεάν, ενώ σήμερα εκτός από την ΕΤ το MTV μεταδίδεται ψηφιακά (αλλά κωδικοποιημένα) και από το δορυφόρο Hot Bird της Eutelsat. Στο site του καναλιού θα βρείτε τα πάντα για τη σύγχρονη μουσική: καλλιτέχνες, γκρουπ, τραγούδια και όλες τις μουσικές εκδηλώσεις και συναυλίες που πρόκειται να πραγματοποιηθούν τους αμέσως επόμενους μήνες σε ολόκληρο τον κόσμο. Επίσης μπορείτε να ενημερωθείτε για όλα τα μουσικά νέα, έτσι ώστε να είστε "μέσα στα πράγματα" της σύγχρονης παγκόσμιας μουσικής σκηνής. Πρόκειται για ένα μοντέρνο site, που σίγουρα θα επισκέπτεστε συχνά.

DISNEY
www.disney.com

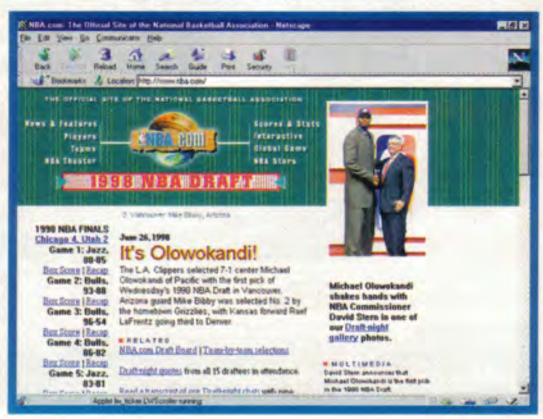
Το site αυτό είναι χάρμα οφθαλμών. Σίγουρα θα ενθουσιαστείτε την πρώτη φορά που θα το δείτε, αλλά θα ευχαριστηθείτε ακόμη περισσότερο τις επόμενες φορές που το επισκεφθείτε και θα περάσετε αμέτρητες ώρες διασκέδασης και ψυχαγωγίας. Και τι δεν περιλαμβάνει το site της μεγάλης κινηματογραφικής εταιρίας Disney: Μπορείτε να γίνετε συνδρομητής σε μία on-line παιδική κοινότητα (αφού δοκιμάσετε τις πρώτες 30 ημέρες εντελώς δωρεάν), να ακούσετε το Radio Disney (με μοναδική προϋπόθεση να διαθέτετε κάρτα ήχου και να εφοδιαστείτε με το πρόγραμμα RealPlayer, το οποίο μπορείτε να μεταφέρετε στον υπολογιστή σας δωρεάν από το site αυτό) και άλλα πολλά. Φυσικά, εδώ θα μαθαίνετε όλες τις λεπτομέρειες για τις παιδικές ταινίες της Disney και βέβαια θα είστε οι πρώτοι που θα βλέπετε τρέιλερ νέων ταινιών, τις οποίες μόνο έπειτα από αρκετούς μήνες θα μπορείτε να δείτε στις ελληνικές κινηματογραφικές αίθουσες. Ακόμη θα πάρετε μια γερή γεύση από την περίφημη Disneyland και, αφού ξετρελαθείτε από τα κάλλη της, ίσως ακόμα και να προγραμματίσετε την επίσκεψή σας εκεί, μαθαίνοντας όλα τα απαραίτητα στοιχεία για το ταξίδι και την παραμονή σας στη μαγική χώρα του Disney. Μπορείτε επίσης να γίνετε μέλος



στο Club Disney, να πάρετε μια ιδέα από το περιοδικό της εταιρίας με πολλά ενδιαφέροντα θέματα και... και... και... Ο μαγικός κόσμος του Disney για ακόμη μία φορά θα σας συναρπάσει!

NBA.COM
www.nba.com

Τι να πρωτογράψουμε για το NBA, το πρωτάθλημα μπάσκετ των ΗΠΑ; Το site αυτό είναι ο επίσημος χώρος της Εθνικής Ομοσπονδίας Καλαθοσφαίρισης των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής στον κυβερνοχώρο και απλά παρέχει... τα πάντα: αγώνες, αποτελέσματα, στοιχεία για τους αθλητές, πληροφορίες και φωτογραφίες μεστές και πλούσιες, που σίγουρα θα καλύψουν και την παραμικρή απορία σας για το πρώτο πρωτάθλημα του κόσμου. Φυσικά θα βρείτε και στατιστικά στοιχεία, που τα τελευταία χρόνια κλέβουν κυριολεκτικά την παράσταση στους αγώνες μπάσκετ: αναλυτικά στοιχεία για κάθε ομάδα, για τα play-off, ρεκόρ και πολλά άλλα... συνηθισμένα και περίεργα στατιστικά για όλους τους αγώνες και όλους τους παίκτες. Το μέλλον επίσης είναι παρόν: οι επόμενοι αγώνες, πότε και πού θα γίνουν, ποιοι θα παίξουν και όλα τα τελευταία νέα λίγο πριν από το τζάμπολ! PC



Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

Αθηνόραμα

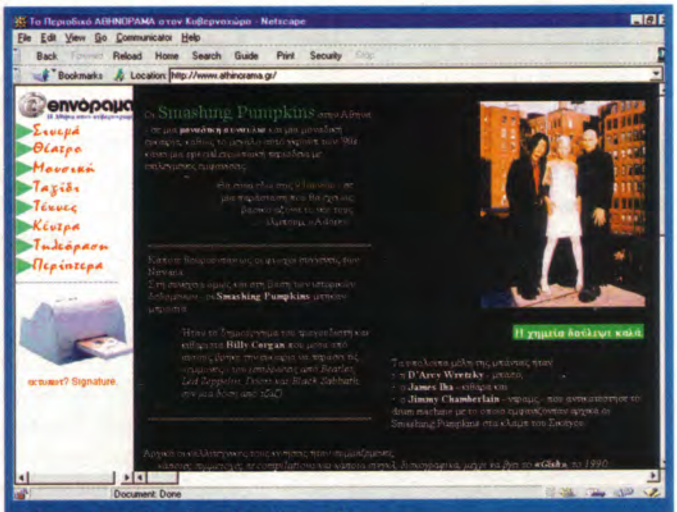
http://www.athinorama.gr

Τέλος το σχολείο, οι διακοπές δίνουν και παίρνουν, τα μαγιό ανανεώθηκαν ακολουθώντας την τελευταία λέξη της μόδας... με λίγες λέξεις, είμαστε "βαθιά" στο καλοκαίρι! Φυσικά, ευχόμαστε τη στιγμή που διαβάζετε τη στήλη μας να είστε αραγμένοι στην παραλία, να απολαμβάνετε το φραπεδάκι σας και να χαίρεστε τον ελληνικό ήλιο. Βέβαια και κανένα notebook για ένα γρήγορο net surfing δεν θα έβλαπτε! Από την άλλη, όμως, κάποιοι βρίσκεστε ακόμη στη "ζεστασιά" του σπιτιού και ευελπιστείτε σε μια εκδρομή ή μια επικείμενη άδεια από τη δουλειά σας, προς αναζήτηση ξεκούρασης και δροσιάς. Ε, λοιπόν, σε εσάς είναι αφιερωμένα τα sites που παρουσιάζουμε στο καλοκαιρινό τεύχος μας.

Πρώτο θα επισκεφθούμε το πάρα πολύ γνωστό εβδομαδιαίο περιοδικό "Αθηνόραμα", το οποίο εδώ και καιρό έχει αποκτήσει το δικό του site στο Internet. Το "Αθηνόραμα" είναι ένας πληρέστατος οδηγός διασκέδασης και βέβαια το ύφος του παραμένει ίδιο και στην παρουσίαση των σελίδων του. Για να συνδεθείτε με το site, πρέπει να δώσετε τη διεύθυνση http://www.athinorama.gr. Στη συνέχεια θα βρεθείτε μπροστά σε μια ιδιαίτερα κατατοπιστική homepage, η οποία σας ανοίγει την πόρτα της ψυχαγωγίας.

Στο μεγαλύτερο μέρος της οθόνης υπάρχουν τα highlights του site, όπου θα βρείτε οποιοδήποτε happening συμβαίνει αυτό τον καιρό και όχι μόνο. Τουλάχιστον τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, το site παρουσίαζε τη συναυλία των Smashing Pumpkins στην Αθήνα, καθώς και του Βαγγέλη Γερμανού στον Πύργο της Δούκισσας της Πλακεντίας. Βέβαια δεν θα έλειπε ούτε το Cyber Club, μέλος του οποίου μπορείτε να γίνετε μέσω του site.


Επιλέξτε τον τρόπο που θα διασκεδάσετε!


Και οι Smashing Pumpkins στην Αθήνα.

Ας περάσουμε τώρα στις κυρίως επιλογές, οι οποίες είναι: Σινεμά, Θέατρο, Μουσική, Ταξίδι, Τέχνες, Κέντρα, Τηλεόραση, Περίπτερα. Κάνοντας κλικ στην επιλογή Σινεμά, έχετε τη δυνατότητα να δείτε ποιες ταινίες και σε ποιες αίθουσες παίζονται την τρέχουσα εβδομάδα. Αξίζει να σημειωθεί πως υπάρχουν καταχωρισμένες σε μενού όλες οι κατηγορίες των ταινιών καθώς και οι τίτλοι τους, οπότε μπορείτε να αναζητήσετε οποιαδήποτε ταινία με βάση τον τίτλο της ή την κατηγορία όπου ανήκει. Αμεσα θα δείτε περίληψη της ταινίας, τους ηθοποιούς της και βέβαια τους κινηματογράφους όπου παίζεται, τις ώρες προβολής και την τιμή του εισιτηρίου! Κάτι ανάλογο θα βρείτε κάνοντας κλικ στις επιλογές Θέατρο και Κέντρα, οι οποίες δηλώνουν καθαρά την ιδιότητά τους.

Η επιλογή Μουσική δίνει το εβδομαδιαίο πρόγραμμα των συναυλιών, ανάλογα με το είδος της μουσικής που επιλέγετε (jazz, rock, blues, ελληνικά κ.ά.), με πλήρεις πληροφορίες για τους καλλιτέχνες και τον τρόπο περαιτέρω ενημέρωσής σας. Στην επιλογή Ταξίδια θα βρείτε αρκετά links με χρήσιμες πληροφορίες-προτάσεις για τις εκδρομές σας. Πρέπει να επισημάνουμε πως σε αυτή τη σελίδα θα βρείτε μέχρι και μετεωρολογικό δελτίο Ευρώπης και Αθήνας! Στην επιλογή Τέχνες θα ρίξετε μια ματιά σε οτιδήποτε αφορά στον καλλιτεχνικό χώρο σε κάθε μορφή του. Με κλικ στην Τηλεόραση θα ενημερωθείτε για το τηλεοπτικό πρόγραμμα της εβδομάδας, ενώ τέλος στην επιλογή Περίπτερα μπορείτε να διαβάσετε όλα τα θέματα του τελευταίου τεύχους του εντύπου "Αθηνόραμα". Εάν ετοιμάζεστε λοιπόν για διασκέδαση, δώστε μερικά λεπτά στον εαυτό σας να σερφάρει στο site του περιοδικού "Αθηνόραμα", ένα site με καταπληκτικές σελίδες και πολλές πληροφορίες. Αν, τώρα, βρεθείτε να περιπλανιέστε στις σελίδες του ύστερα από ώρες... παρατήστε τα και βγείτε για την έξοδό σας!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Καλοσχεδιασμένες σελίδες με πολύ γρήγορη απόκριση. Ξεκούραστα backgrounds και σωστά ταξινομημένα θέματα.

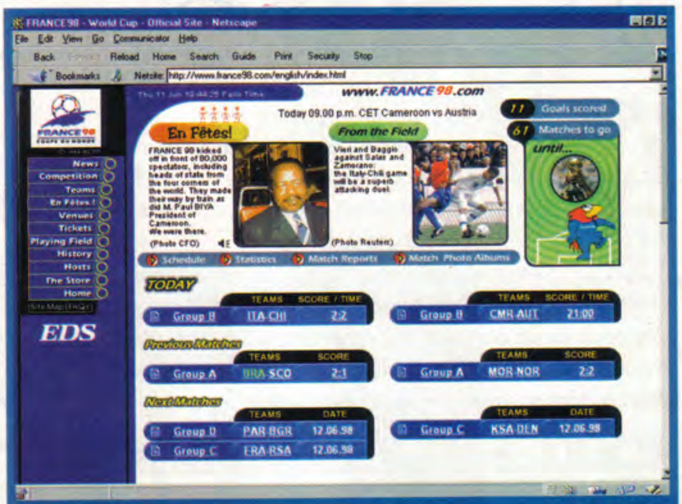
- Σίγουρα τα ψεγάδια είναι απειροελάχιστα, ώστε δεν τα προσέχουμε. Αν βρείτε κανένα, προσπεράστε!

France 98 World Cup - Official Site
www.france98.com

Αν πιστεύατε πως το "PC Master" θα απείχε από το γεγονός του φετινού καλοκαιριού, κάνατε μεγάλο λάθος! Τη στιγμή που θα κυκλοφορεί στα περίπτερα το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας, το Mundial θα βρίσκεται κοντά στον τελικό. Εμείς θεωρήσαμε σωστό να σας παρουσιάσουμε το επίσημο site του Παγκόσμιου Κυπέλλου '98, το οποίο κατά τη γνώμη μας αποτελεί πραγματικό "διαμάντι" του κυβερνοχώρου. Εάν παρακολουθήσατε μανιωδώς τους αγώνες του Κυπέλλου, είναι επιτακτική ανάγκη να επισκεφθείτε το site. Για να το κάνετε, πρέπει να δώσετε τη διεύθυνση http://www.france98.com. Αμέσως θα βρεθείτε στην εισαγωγική οθόνη του site, όπου είναι σίγουρο ότι θα τα χάσετε τόσο από τις επιλογές που βρίσκονται στη διάθεσή σας όσο και από την καλαισθησία της σελίδας.

Στα αριστερά της οθόνης υπάρχει το μενού με τις κύριες επιλογές, οι οποίες θα σας ξεναγήσουν στις επιμέρους σελίδες του site. Στο μεγαλύτερο μέρος της οθόνης θα βρείτε ταξινομημένα όλα τα αποτελέσματα των αγώνων της ημέρας καθώς κι εκείνα των προηγούμενων ημερών ή των αγώνων που θα πραγματοποιηθούν την επομένη. Επιπλέον υπάρχουν ορισμένα buttons με τα οποία μπορείτε να δείτε τα προγραμματισμένα παιχνίδια για όποια μέρα επιλέξετε, τα γήπεδα όπου παίχτηκαν ή θα παιχτούν, διάφορα στατιστικά των ομάδων, αποτελέσματα των παιχνιδιών, καθώς και ένα πολύ ενδιαφέρον photo album με πολλά στιγμιότυπα από κάθε αγώνα.

Στην αντίπερα όχθη έχουμε το μενού επιλογών, όπου θα βρείτε το μεγαλύτερο όγκο πληροφοριών για το Κύπελλο. Κάνοντας κλικ στα News, θα διαβάσετε όλα τα τελευταία νέα του Παγκόσμιου Κυπέλλου και τα καλύτερα σχετικά ρεπορτάζ. Στην επιλογή Competition υπάρχουν οι ώρες των αγώνων, ενώ μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε πληροφορίες γύρω από τα groups, τους διαιτητές, στατιστικά των ομάδων κ.ά. Μια πολύ χρήσιμη επιλογή για όσους θέλετε να δείτε από κοντά τους αγώνες του Κυπέλλου είναι η Venues, η οποία σας παρέχει χάρτες και χρήσιμες πληροφορίες τουρισμού για τις πόλεις που τυχόν θα επισκεφθείτε, καθώς και διάφορες συστάσεις για τη διασκέδασή σας. Τα Tickets αφορούν βέβαια στην προπώληση εισιτηρίων (μάλλον θα έχουν πια εξαντληθεί). Εκτός των άλλων, στην επιλογή Playing Field θα ανακαλύψετε διάφορα καλούδια σχετικά με το World Cup 98 και με θέμα βέβαια τον Footix, τη μασκότ του πρωταθλήματος. Αυτά τα καλούδια απαρτίζονται από backgrounds και διασκεδαστικούς screen



Μία καταπληκτική σελίδα, όπως αρμόζει σε τέτοια διοργάνωση.

COMPULINK NETWORK



Όπως σας είχαμε ανακοινώσει από τη στήλη μας και στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού, το Σάββατο 13 Ιουνίου 1998 πραγματοποιήθηκε η τελετή απονομής των επάθλων στους νικητές του, καθιερωμένου πλέον, πανελλήνιου μαθητικού διαγωνισμού μέσω Internet "Λυσίας".

Η τελετή έγινε στις εγκαταστάσεις των Εκπαιδευτηρίων Δούκα στο Μαρούσι, ενώ μεγάλη υπήρξε η προσέλευση του κόσμου αλλά και των δημοσιογράφων του ειδικού Τύπου - κάτι άλλωστε που αναμενόταν, μετά την αντίστοιχα μεγάλη επιτυχία και την αναγνώριση του διαγωνισμού, ο οποίος μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί θεσμός στο χώρο της Πληροφορικής εν Ελλάδι. Χαιρετισμούς απηύθυναν οι κύριοι Κωνσταντίνος Δούκας, διοικητικός διευθυντής των Εκπαιδευτηρίων, και Πέτρος Σφηκάκης, γενικός γραμματέας Νέας Γενιάς. Στη συνέχεια ακολούθησαν σύντομες ομιλίες από την κ. Λουκία Ταλιαδώρου, διευθύντρια της CompuLink Network, και τον κ. Σπύρο Μπακογιάννη, πρόεδρο της Ελληνικής Εταιρίας Επιστημόνων Πληροφορικής και Υπολογιστών (ΕΠΥ). Ακολούθησε η βράβευση των μαθητών που διακρίθηκαν στο φετινό "Λυσία", με πρώτους των πρώτων τη Βίκυ Φίλη από την Κόρινθο (120 βαθμοί, Ε' δημοτικού), τον Αλέξη Χαραλάμπους από τις Σέρρες (114 βαθμοί, Β' γυμνασίου) και τον Νίκο Τσάκωνα από το Τραγανό Ηλείας (119 βαθμοί, Γ' λυκείου), οι οποίοι κέρδισαν από ένα IBM multimedia PC. Η τελετή έκλεισε με δεξίωση και φυσικά με τις ευχές όλων για έναν εξίσου επιτυχημένο "Λυσία" του χρόνου!

■ Μία ελληνική σελίδα στο Internet, η οποία φιλοξενείται στον γνωστό σας COSMOS Web server, σας περιμένει στη διεύθυνση www.gameweb.gr. Πρόκειται για το GameWeb, ένα site αφιερωμένο αποκλειστικά στους φίλους των computer games. Σε αυτό θα βρείτε όλη την τρέχουσα ειδησεογραφία, δεκάδες previews & reviews, την περιοχή "Hall of Fame" με παλιά, αξέχαστα παιχνίδια, καθώς και πολλά χρήσιμα downloads, που σίγουρα σας ενδιαφέρουν. Μην παραλείψετε να το επισκεφθείτε!

savers που μπορείτε να κατεβάσετε, μέχρι και κουίζ!

Επιστρέφοντας στο μενού, θα διαβάσετε τα σχετικά με όλη την ιστορία του Κυπέλλου, από το 1930 έως το 1994, με αναλυτικότατες πληροφορίες για τους φίλους του ποδοσφαίρου.

Στην επιλογή Hosts θα γνωρίσετε όλους τους συντελεστές και τους χορηγούς του πρωταθλήματος, ενώ με κλικ στην επιλογή The Store μπορείτε να κάνετε τα on-line ψώνια σας και να διαλέξετε ανάμεσα από διάφορα σουβενίρ του Κυπέλλου.

Σίγουρα το site του Παγκόσμιου Κυπέλλου '98 είναι ένα από τα καλύτερα που έχουμε δει σερφάροντας στο Internet. Η πληρότητα των πληροφοριών και ο τρόπος που καλύπτει την όλη διοργάνωση αξίζουν μνείας. Εάν είστε λάτρεις του ποδοσφαίρου και παρακολουθήσατε το Mundial, τότε το site αυτό είναι φτιαγμένο στα μέτρα σας!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 10/10

\+ Ενα από τα καλύτερα sites που έχουμε συναντήσει.

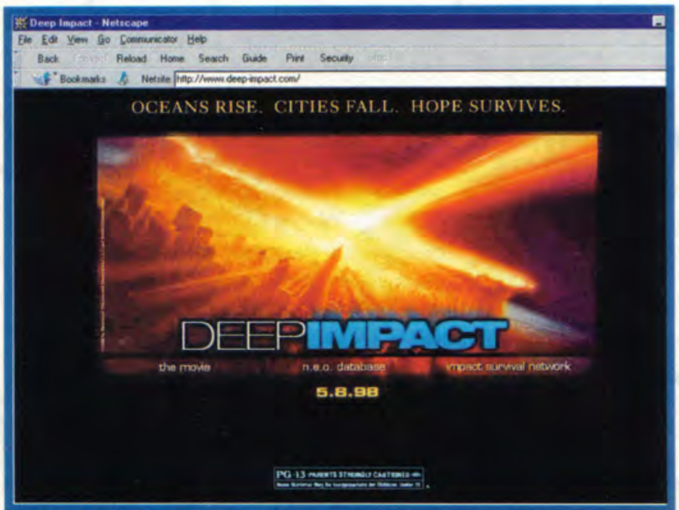
\- Δεν υπάρχουν μείον!!! Ισως του λείπουν κάποια videos, αλλά μάλλον υπερβάλλουμε. Μη μας ακούτε!

Deep Impact

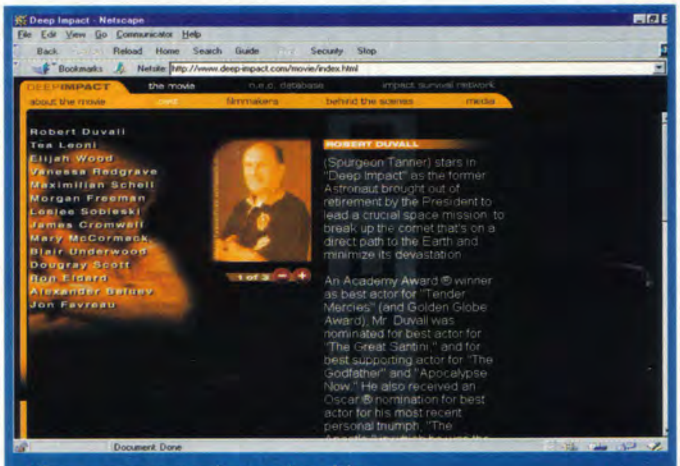
http://www.deep-impact.com

Τελικά το 1998 δεν είναι σημαντικό μόνο λόγω γεγονότων όπως το Παγκόσμιο Κύπελλο Ποδοσφαίρου '98 αλλά και για τις πάμπολλες αναφορές σε εξωγήινους "εισβολείς". Βέβαια δεν αναφερόμαστε σε πράσινα ανθρωπάκια με μεγάλα μάτια και κεραίες αλλά στους κομήτες, που τα επόμενα χρόνια απειλούν άμεσα τον πλανήτη μας. Πριν από λίγο καιρό, για μια περίοδο τα Μέσα Ενημέρωσης, έντυπα και μη, οργίαζαν με εικασίες σχετικές με το θέμα.

Φυσικά η Εβδομη Τέχνη δεν έμεινε έξω από το παιχνίδι. Ο Steven Spielberg έβαλε το "χεράκι" του σε αυτό και δημιούργησε μια ταινία με θέμα, τι άλλο, την απειλή σύγκρουσης ενός κομήτη με τη Γη μας. Ο μάγος του κινηματογράφου δημιούργησε μια καταπληκτική ως προς τα εφέ της ταινία με τίτλο "Deep Impact", η οποία αυτό τον καιρό κάνει την εμφάνισή της στις αμερικανικές αίθουσες, ενώ μέσα στο χειμώνα αναμένεται να κάνει θραύση στα ταμεία και στις υπόλοιπες χώρες.



Η εισαγωγική οθόνη του "Deep Impact".



Ολοι οι πρωταγωνιστές σε πρώτο πλάνο.

Οπως ήταν αναμενόμενο, δεν θα μπορούσε να λείπει η παρουσίαση μιας τέτοιας ταινίας από το Internet. Ιδού λοιπόν το επίσημο site του "Deep Impact", που πρώτοι σας παρουσιάζουμε, πριν από την avante premiere του έργου: Δώστε http://www.deep-impact.com, και πολύ σύντομα θα βρεθείτε στο site της υπέρτατης καταστροφής! Η πρώτη επαφή με το site σάς δίνει τρεις επιλογές: The Movie, N.E.O. Database και Impact Survival Network. Επιλέγοντας The Movie θα μεταφερθείτε στην κυρίως σελίδα του site, από όπου θα έχετε πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικές με την ταινία. Εκεί θα βρείτε επιλογές όπως οι The Story, προκειμένου να μάθετε λίγα στοιχεία για το σενάριο του "Deep Impact", Cast, όπου θα διαβάσετε το βιογραφικό κάθε ηθοποιού (Robert Duvall, Morgan Freeman, Maximilian Schell κ.ά.), και Behind the Scenes, με αρκετά hints για το τι να προσέξετε στην ταινία, τον τρόπο που δημιουργήθηκαν τα εφέ και άλλα πολλά.

Φυσικά από ένα κινηματογραφικό site δεν θα έλειπε η επιλογή Media. Εδώ θα βρείτε, εκτός από τα καθιερωμένα video trailers της ταινίας σε Quicktime format, αρκετές φωτογραφίες με σκηνές του έργου καθώς και πολύ όμορφα wallpapers για τα Windows, με φωτογραφίες "διάσημων" κομητών και γνωστών νεφελωμάτων.

Επιστρέφοντας στην κεντρική σελίδα του site, μπορείτε να κάνετε κλικ στην επιλογή N.E.O. Database. Είναι μία βάση δεδομένων για όλα τα "near Earth objects" που αφορούν σε φαινόμενα αστεροειδών ή κομητών οι οποίοι πρόκειται να διασχίσουν την τροχιά του πλανήτη μας στο μέλλον. Εκτός των άλλων θα μάθετε στοιχεία για τα φαινόμενα του διαστήματος που δεν γνωρίζατε, σε επιστημονικό επίπεδο και όχι μόνο. Θα πληροφορηθείτε ακόμη και για το πώς μπορεί να αναχαιτιστεί μια απειλή όπως η σύγκρουση ενός κομήτη με τη Γη!

Το site του "Deep Impact" αποτελεί ευχάριστη έκπληξη για τους κινηματογραφόφιλους. Μπορείτε να μάθετε οτιδήποτε σχετικά με την ταινία, ώστε να είστε προετοιμασμένοι για το τι θα δείτε όταν το χειμώνα θα κόβετε το εισιτήριό σας σε κάποιο αθηναϊκό κινηματογράφο. Τα πολύ καλά γραφικά αλλά και η έξυπνη δομή των σελίδων είναι τα σημεία που θα σας κάνουν να μην απομακρύνεστε από την οθόνη σας. Add bookmark!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

\+ Πολύ όμορφα γραφικά, αρκετό multimedia υλικό και μία ενδιαφέρουσα database για τους ανήσυχους.

\- Σίγουρα υπάρχουν κάποιες ελλείψεις όσον αφορά στα κείμενα του site. Μας φάνηκαν αρκετά περιληπτικά.

NEXUS: THE KINGDOM OF THE WINDS

Ενας κόσμος γεμάτος μαγεία, ηρωισμό & ρομάντσο

Συνεχίζουμε την περιήγησή σας στον αχανή και μυστηριώδη κόσμο του on-line gaming. Αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε με ένα πολύ ενδιαφέρον RPG, το Nexus. Διαδραματίζεται στον κόσμο του Kauri, ένα βασίλειο όπου κυριαρχούν η μαγεία, ο ηρωισμός και η αγάπη (καλά διαβάσατε). Θα καταφέρετε να φτάσετε σε τέτοιο level ώστε να εξερευνήσετε πλήρως την υπόστασή σας; Θα πετύχετε να γίνετε κάτοχος της αληθινής γνώσης; Θα μπορέσετε να βρείτε το/τη σύντροφό σας και να δεσμευτείτε με τα ιερά δεσμά του... γάμου; Αν όλα τα προαναφερθέντα στάθηκαν ικανά να τραβήξουν την προσοχή σας, διαβάστε τις ακόλουθες σελίδες και... log-on!

Του Σωτήρη "Galeron" Μπέλλου

ΠΩΣ ΘΑ ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ

Αρχικά σημειώστε ότι το Nexus βρίσκεται ακόμη σε beta περίοδο, που σημαίνει ότι η πρόσβαση σε αυτό είναι δωρεάν. Επίσης, ακόμα και όταν το παιχνίδι γίνει fully commercial (κοινώς θέλει συνδρομή), πάλι θα μπορείτε να ξεκινήσετε δωρεάν και να συνεχίσετε μέχρι να προοδεύσετε στο level 10 - σύμφωνα με τους κατασκευαστές. Από εκεί κι έπειτα, η συνδρομή είναι απαραίτητη για να συνεχίσετε.

Για να συνδεθείτε, αρχικά πηγαίνετε στο site http://www.nexon.net/kingdom/index.html. Κάντε download τα αρχεία του και ξεκινήστε. Αν συναντήσετε πρόβλημα κατά τη σύνδεση, ενδέχεται να ευθύνονται οι Direct X 5.0 drivers του συστήματός σας, οπότε προτείνεται να κατεβάσετε αυτούς που δίνει το παιχνίδι (σας πηγαίνει στη σχετική σελίδα της Microsoft). Υστερα από αυτά είστε έτοιμοι να μεταφερθείτε στο βασίλειο του Kauri.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Αρχικά μεταβαίνετε στην εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού, όπου θέτετε το όνομα που επιθυμείτε και το σχετικό password. Μπορείτε επιλέγοντας το option Story να πάρετε μια γενική ιδέα από τα ιστορικά... τεκταινόμενα στο on-line βασίλειο (μάλλον δεν αξίζει τον κόπο). Στη συνέχεια, εφόσον είστε πρωτοεμφανιζόμενοι, επιλέγετε Begin A Legend για να ξεκινήσετε το δικό σας έπος, ή Continue αν θέλετε να συνεχίσετε κάποιο προηγούμενο παιχνίδι. Θα πρέπει να διαλέξετε το φύλο σας (συνάντησα πολλές γυναίκες, εκτός αν είναι άνδρες... ινκόγκνιτο) και την εμφάνιση του χαρακτήρα σας μέσα από περίπου 30 δυνατές επιλογές - οι μόνες διαφορές είναι στην... κόμμωση. Είστε πλέον στον κόσμο του Nexus.

Η πρώτη εντύπωση είναι θετική. Το παιχνίδι έχει πολλή κίνηση και οι gamers δείχνουν ιδιαίτερα φιλικοί. Ενας από αυτούς μάλιστα προσφέρθηκε να με ξεναγήσει, αλλά έπειτα από λίγο έπεσε σε σοβαρό lag και ο περίπατος τερματίστηκε άδοξα. Ευτυχώς προνόησε να μου χαρίσει μερικά όπλα (wooden sabers), μια και ξεκίνησα εντελώς άοπλος - κάθε νέος παίκτης ξεκινά χωρίς όπλα. Ενας άλλος παίκτης μου χάρισε 400 νομίσματα (thanks, Sparkhawk)! Σε γενικές γραμμές οι παίκτες δείχνουν πρόθυμοι να βοηθήσουν τους νεοεισελθέντες, γεγονός που θα σας βοηθήσει να μάθετε τα βασικά του παιχνιδιού.



Η λίστα με τους παίκτες που είναι συνδεδεμένοι ("Ctrl" και "W").



Το πρώτο quest που θα συναντήσετε (παράλληλα ο ήρωας προσπαθεί να σκοτώσει ένα κουνέλι).

Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΣΑΣ

Ξεκινάτε στο κατώτατο level από τα πάρα πολλά που υπάρχουν στο παιχνίδι. Μαζεύοντας experience ανεβαίνουν οι ικανότητες και τα επίπεδα του ήρωά σας, ενώ από μερικά levels και έπειτα ενεργοποιούνται ορισμένες extra δυνατότητες. Για παράδειγμα, αν φτάσετε στο πέμπτο επίπεδο ενεργοποιείται η δυνατότητα του quickening. Μόλις συμβεί αυτό, καλείστε να επιλέξετε το path που θέλετε να ακολουθήσετε μέσα από τα: Path of Love, Path of Riches, Path of Valor και Path of Mystery. Καθένα από αυτά θα δώσει διαφορετική υπόσταση στο χαρακτήρα σας, ενώ μέχρι το level 5 δεν μπορείτε να πολεμήσετε με άλλους χρήστες. Μετά το 20ό level σας δίνεται η δυνατότητα να παντρευτείτε! Βρείτε το ταίρι σας, πηγαίνετε στο πλησιέστερο παρεκκλήσι και... η γυνή να φοβείται τον άνδρα. Γενικά, καθώς ανεβαίνετε levels εμφανίζονται ιδιότητες που δεν διατίθονταν προηγουμένως, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να γίνεται όλο και πιο ενδιαφέρον. Σε αυτό συμβάλλει λίγο και η εταιρία, αφού παρέχει τις περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις δυνατότητες των ηρώων με τη μορφή... κρυπτογραφημένων λογοτεχνικών κειμένων. Το status του χαρακτήρα σας εμφανίζεται αν πατήσετε το πλήκτρο "s" οποιαδήποτε στιγμή. Ενεργοποιείται ένα μικρό menu (στο κάτω άκρο του ανατολικού box), όπου υπάρχουν τα εξής χαρακτηριστικά: Weapon (δείχνει τα όπλα σας), Lhand και Rhand (δείχνουν τι κρατάτε στα χέρια σας - αριστερό και δεξί αντίστοιχα), Armour και Helmet (για την πανοπλία και το κράνος σας) και Vitality, Mana (για την υγεία και τον αριθμό των mana points). Μόλις η Vitality μηδενιστεί δεν σκοτώνεστε αλλά μετατρέπεστε σε πνεύμα (όπως στο Ultima Online), ενώ θα πρέπει να βρείτε τον κατάλληλο Shaman για να σας αναστήσει. Τέλος, στην τελευταία γραμμή του status αναγράφονται οι experience points που θα πρέπει να συγκεντρώσετε ώστε να ανεβείτε επίπεδο.



Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

TO INTERFACE

Αρκετά απλό, παρ' ότι υποστηρίζονται πάρα πολλές λειτουργίες. Μπορείτε να κινηθείτε μέσω είτε των cursor keys είτε του mouse, κάνοντας κλικ στο βέλος που εμφανίζεται - δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία κοιτά ο ήρωας.

Με κλικ πάνω στους χαρακτήρες που βλέπετε στο παιχνίδι, αναγράφεται το όνομά τους στο τέλος του δεξιού box. Αν

The GAME NET COMPULINK

Φίλοι μας, όπως σας έχουμε ήδη προαναγγείλει, το GameNet ξεκίνησε τη νέα φάση της λειτουργίας του, έχοντας πλέον ανοικτές τις πύλες του σε όλους τους χρήστες του Internet στην Ελλάδα ανεξαρτήτως provider. Ετσι, όσοι επιθυμείτε να εγγραφείτε στο μεγάλο δίκτυο των on-line games δεν έχετε παρά να απευθυνθείτε στον κοντινότερο σε εσάς κόμβο της CompuLink και να ζητήσετε να γίνετε μέλη του GameNet, μόνο με 24.000 δρχ. + ΦΠΑ το χρόνο και με 5.000 δρχ. + ΦΠΑ για την εγγραφή σας. (Με αυτή παίρνετε το serial number σας, το αναλυτικό manual και ένα CD-ROM με δεκάδες shareware παιχνίδια όλων των κατηγοριών, τα οποία μπορείτε να παίξετε on-line στο GameNet με τους φίλους σας.) Η είσοδός σας στο GameNet γίνεται ανοίγοντας τον Kali client (τελευταία έκδοσή του θα βρίσκετε πάντοτε στη home page του GameNet, που είναι πλέον η http://www.gamenet.gr), ευθύς μόλις συνδεθείτε στο Internet μέσω του provider σας.

Ειδικά για τους συνδρομητές της CompuLink συνεχίζει να ισχύει το δικαίωμα δωρεάν πρόσβασης (δηλαδή χωρίς συνδρομή) στο GameNet, ενώ όλα τα παλιά μέλη που επιθυμούν να προμηθευτούν το καινούριο manual και το CD-ROM μπορούν να το πράξουν επίσης δωρεάν, από τον κοντινότερο σε αυτούς κόμβο της CompuLink.



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε πάντοτε να απευθύνεστε στις e-mail addresses: gamenet@compulink.gr και vantor@compulink.gr, ή να επικοινωνείτε μαζί μας με το συμβατικό ταχυδρομείο, στέλνοντας τις επιστολές σας στη διεύθυνση: "PC Master", Λ. Συγγρού 44 Αθήνα, με την ένδειξη στο φάκελο "για τη στήλη του GameNet". Σας περιμένουμε!

■ Δεν πέρασε πολύς καιρός από τη λήξη του δεύτερου μεγάλου Grand Prix των games και ήδη ξεκίνησαν οι προετοιμασίες για το Grand Prix 3, που θα διεξαχθεί το τριήμερο 30 Οκτωβρίου - 1 Νοεμβρίου, στο πλαίσιο της καθιερωμένης ετήσιας έκθεσης "Computer Show". Αυτή τη φορά μάλιστα θα έχουμε στη διάθεσή μας, ούτε λίγο ούτε πολύ, το εκθεσιακό κέντρο του Σταδίου Ειρήνης και Φιλίας, όπου θα έχετε τη δυνατότητα να διαγωνιστείτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια όσο το δυνατόν πιο άνετα! Περιμένουμε τις προτάσεις σας για το 3ο Grand Prix καθώς και τα games στα οποία θα θέλατε να διαγωνιστείτε. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε on-line, στη διεύθυνση http://www.compulink.gr/events/computershow98/. (Φυσικά κι εμείς από τη στήλη μας θα σας κρατάμε συνεχώς ενήμερους για οτιδήποτε νεότερο προκύψει.)

Βαγγέλης Κράτσας

επιλέξετε να τους μιλήσετε, τότε αυτό πραγματοποιείται στο κάτω αριστερό dialog box. Πατώντας το F1, ανοίγει ένα menu που αναγράφει τις δυνατές κινήσεις του ήρωά σας καθώς και τα πλήκτρα που απαιτούνται.

Επίσης, περίπου στη μέση του δεξιού τμήματος της οθόνης υπάρχει μία οριζόντια μπάρα, που περιέχει τις πιο σημαντικές από τις ενέργειες σε σχετικά icons (look, pick up, drop, hand over, talk, leave game κ.λπ. - μπορείτε να δείτε αρκετές από τις δυνατές λειτουργίες στα συνοδευτικά screenshots). Σημειώστε πως για να δείτε κάτι (πλήκτρο ";") θα πρέπει να είστε ακριβώς μπροστά του (σχεδόν να το... φιλάτε, όπως υποστηρίζουν οι κατασκευαστές του παιχνιδιού), στοιχείο που ισχύει και για την εντολή Pick Up.

Η λειτουργία που αξίζει ιδιαίτερης αναφοράς είναι η Express Emotion. Πατώντας "Shift" + ";" και στη συνέχεια ένα από τα πλήκτρα "a" έως "k", θα δείτε τον ήρωά σας να κλαίει, να δείχνει εκνευρισμένος, ερωτοχτυπημένος κ.ά.

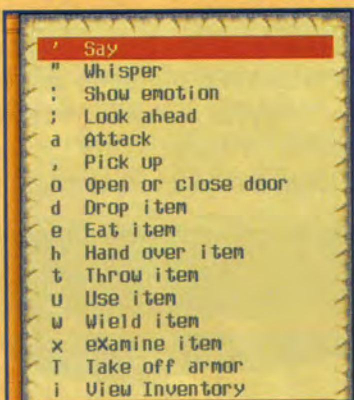
Ενα άλλο σημαντικό icon είναι η μικρή γραμμή στο κάτω δεξιό τμήμα της οθόνης. Αναγράφει τις συντεταγμένες του σημείου όπου βρίσκεστε. Γενικά, όσες τοποθεσίες είδα στο παιχνίδι δίνονται υπό τη μορφή συντεταγμένων, οπότε καλό θα είναι να κρατάτε τις απαραίτητες σημειώσεις. Πάνω από αυτή τη γραμμή δίνονται σχηματικά τα mana, το might, ο πλούτος σας κ.λπ., όπως μπορείτε να διακρίνετε στη σχετική φωτογραφία.

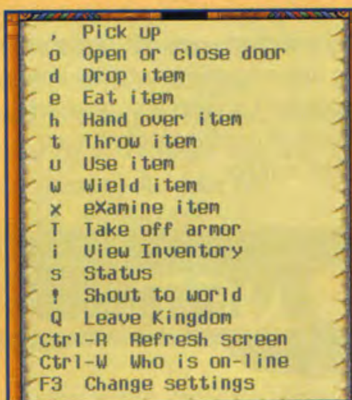
ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Για να μη χρειαστεί να κατεβάσετε τα αρχεία του παιχνιδιού, φροντίσαμε να τα συμπεριλάβουμε στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού αυτού του μήνα και συγκεκριμένα στο directory: VARIOUS\ RPG (filename: Nexuskey.exe).

INTERFACE

Οι κινήσεις και οι δυνατότητες του ήρωα είναι ποικίλες. Δείτε ορισμένες από αυτές:





Key	Action	Description
<	Pick up all	Pick up everything
!	Shout	Shout to everyone in the Kingdom
+	Spells	List your magic spells
c	Change order	Move your belongings around
g	Group	Form a covenant with someone
p	Post	Post on a communal board

Ο επόμενος πίνακας παρουσιάζει τα γενικά χαρακτηριστικά του ήρωά σας.



ΠΩΣ ΘΑ ΑΡΧΙΣΕΤΕ

Ξεκινήστε μιλώντας με όσο το δυνατόν περισσότερους παίκτες, ζητώντας οποιαδήποτε πληροφορία θέλετε. Να ελέγχετε το mail σας με το "m", για να βλέπετε αν σας έχουν προσφέρει αντικείμενα, χρήμα κ.λπ. Ενδέχεται να φτάσει στα χέρια σας ένα αντικείμενο quest που θα σας υπαγορεύει να κινηθείτε στην τοποθεσία 90, 170, όπου, αν μπείτε στην εκεί καλύβα, θα συναντήσετε τον Ironheart. Συναντήστε τον και κάντε κλικ πάνω του, για να σας ενημερώσει για το παιχνίδι μέσα από ερωτήσεις που θα του υποβάλετε. Εκτός των άλλων θα σας πληροφορήσει για το Hunt. Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε στη συνέχεια είναι να σκοτώσετε κουνέλια(!), ώστε να πάρετε experience (5 experience points για κάθε κουνέλι), και σκίουρους, για να πουλάτε τα πτώματά τους στους εμπόρους (ο Ironheart θα σας δώσει τις συντεταγμένες των τοποθεσιών όπου βρίσκονται). Καλή συνέχεια...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Nexus είναι ένα πολύ ενδιαφέρον on-line RPG. Πάρα πολλά levels και ποικίλες δυνατότητες προσφέρονται στον παίκτη. Μπορείτε να σχηματίσετε ομάδες με άλλους παίκτες, να ανταλλάξετε αντικείμενα, να ιππεύσετε άλογο και γενικά να ασχοληθείτε με ουκ ολίγες δραστηριότητες, οι οποίες θα απαιτήσουν πολλές ώρες gaming για να τις ανακαλύψετε. Είναι πράγματι αχανές, γεγονός που σημαίνει ότι θα σας απορροφήσει για μεγάλο χρονικό διάστημα. PC

Αυτό το καλοκαίρι οι Κυρίαρχοι του Παιχνιδιού που έχουν Στιλ.. φοράνε μόνο.. το αυθεντικό T-shirt PCmaster CD-ROM



Η Λώρα και ο Χριστόφορος τα πήραν ΟΛΑ και φεύγουν για την ΠΑΡΑΛΙΑ!!! Εσείς ακόμα ψάχνεστε;;;





Τιμή: 3.900 δρχ.

Παραγγείλτε σήμερα τουλάχιστον ένα από τα, περιορισμένα σε αριθμό, αυθεντικά 3GUYS T- shirts του PCmaster

Θα τηρηθεί απόλυτη σειρά προτεραιότητας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Επιθυμώ να μου αποστείλετε την κάτωθι ποσότητα T-shirts. Για ένα (1) T-shirt σημειώνω με ✔ το αντίστοιχο ❑ μεγέθους. Για περισσότερα από ένα (1) σημειώνω την ποσότητα από κάθε μέγεθος που επιθυμώ στο αντίστοιχο ❑. Τιμή μονάδας 3.900 δρχ.

❑ 1 T-shirt ❑ S/M ❑ L/XL
❑ 2 T-shirts ❑ S/M ❑ L/XL
❑ 3 T-shirts ❑ S/M ❑ L/XL

Για περισσότερα από 3 σημειώνω ολογράφως και αριθμητικά την ποσότητα..
❑ S/M ❑ L/XL

Συνολικό ποσό παραγγελίας σε δρχ. ολογράφως..
Ονομ/μο..
Διεύθυνση...Τ.Κ. ....
Πόλη...Τηλέφωνο...........................
Ηλικία ....Επάγγελμα/Ιδιότητα ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..
❑ Απέστειλα τραπεζική επιταγή Νο...
❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS
Αριθμός κάρτας |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Ημ/νία λήξης |_|_|_|_|

Υπογραφή..

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη και πληρώνονται με αντικαταβολή.

MP3: ΣΥΜΠΙΕΣΤΕ ΤΟΝ ΗΧΟ

Μία ολόκληρη δισκοθήκη στον υπολογιστή σας

Πώς θα σας φαινόταν να μαζέψετε τα σκόρπια CDs μουσικής στον υπολογιστή σας και να τα ακούσετε με την ίδια ποιότητα που τα απολαμβάνετε στην audio συσκευή σας, χρησιμοποιώντας διάφορα "καλούδια" που εκ των πραγμάτων δεν υπάρχουν σε ένα στερεοφωνικό; Αυτό που μέχρι πρότινος αδυνατούσαν -λόγω μεγέθους- να δώσουν τα waves έρχεται να λύσει η συμπίεση που ακούει στο όνομα MP3.

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Ιδού, λοιπόν, πως μπορείτε να συμπιέσετε τα CDs σας δώδεκα φορές: **1.** Το πρώτο που θα χρειαστεί είναι να μετατρέψετε τα CD-audio δεδομένα σε wave ψηφιακά αρχεία (τα γνωστά .wav). Αυτό μπορείτε να το επιτύχετε είτε μέσω εξειδικευμένων προγραμμάτων για CD-ripping απευθείας από το CD drive με μεγάλη ταχύτητα είτε, σε περίπτωση που το αποτέλεσμα δεν είναι το αναμενόμενο σε ποιότητα, μέσω των προγραμμάτων εγγραφής ήχου σε πραγματικό χρόνο μέσω της κάρτας ήχου του υπολογιστή. Προγράμματα της πρώτης κατηγορίας είναι το Audiograbber και το CD Copy (agfreesetup.exe και cdcopy.zip αντίστοιχα, στο CD-ROM του περιοδικού, directory various\mp3). Το Audiograbber δίνει μάλιστα τη δυνατότητα αυτόματης κωδικοποίησης σε MP3, απαιτώντας κάποια επιπλέον επιμονή από το χρήστη. Βέβαια, ο μόνος τρόπος για να διαπιστώσετε την αποτελεσματικότητά του στο δικό σας μηχάνημα είναι μέσω του λεγόμενου trial and error (η εις άτοπον απαγωγή, με άλλα λόγια) καθώς το CD-ripping είναι πραγματική ζούγκλα ασυμβατοτήτων που επηρεάζουν αρνητικά τον παραγόμενο ήχο. Με ένα σύγχρονο CD drive και μηχάνημα πάντως δεν αναμένεται να αντιμετωπίσετε σοβαρό πρόβλημα. Μέσω της επιλογής Normalize μπορείτε επιπλέον να σταθεροποιήσετε τις εγγραφές σας σε ένα δεδομένο επίπεδο έντασης, εάν γράφετε διαφορετικά CDs. Παρόμοια είναι και τα χαρακτηριστικά του CD Copy με ταχύτερη μέθοδο ανάγνωσης την Powercopy (από Options/read). Ωστόσο, και εδώ θα χρειαστούν δοκιμές. Το CD Copy προσφέρει επιπλέον τη δυνατότητα εύρεσης των στοιχείων του CD αλλά και τους στίχους των τραγουδιών αυτόματα μέσω Internet, ενώ οι registered χρήστες μπορούν να γράψουν και τα δικά τους audio CDs αντιστρέφοντας πλήρως τη διαδικασία. Εάν επιλέξετε τη δεύτερη δυνατότητα (απλή εγγραφή μέσω κάρτας), να ξέρετε πως μπορείτε να ηχογραφήσετε και από το παραδοσιακό βινύλιο συνδέοντας το στερεοφωνικό στη line υποδοχή της κάρτας ήχου. Εδώ θα χρειαστείτε ένα πρόγραμμα που να γράφει απευθείας στο δίσκο όπως το Cool Edit ή κάποιο ανάλογο που, κατά πάσα πιθανότητα, σας έδωσαν μαζί με την κάρτα ήχου και είναι κατάλληλο για την περίσταση. Σε περίπτωση απουσίας εσωτερικών controllers για την ένταση του ήχου, ρυθμίστε την κατάλληλα από το Volume Control (Properties/Recording) των Windows. Πρέπει επιπλέον να ρυθμίσετε τη δειγματοληψία στα 44,1KHz, την ανάλυσή της σε 16bits και την πολυφωνία σε stereo, προϋποθέσεις που πρέπει να πληροί ο ήχος επιπέδου CD.



2. Ωραία ως εδώ. Καταλήξατε με κάμποσα waves ικανοποιητικής ποιότητας χωρίς θόρυβο. Το επόμενο βήμα είναι η κωδικοποίησή τους σε MP3 format. Τα προγράμματα που αναλαμβάνουν αυτή τη δουλειά ονομάζονται encoders και διαφέρουν μεταξύ τους σε ταχύτητα και ποιότητα. Αυτό συμβαίνει διότι οι αλγόριθμοι κωδικοποίησης δεν αποτελούν μέρος του MPEG standard αλλά αναπτύσσονται ελεύθερα για να προσαρμόζονται σε διαφορετικά περιβάλλοντα και εφαρμογές. Κατόπιν επίμονης

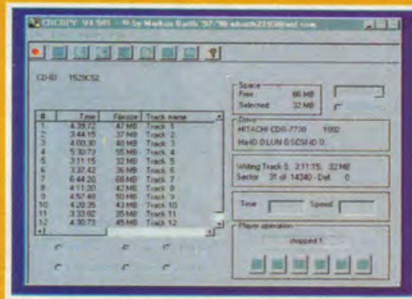
χρήσης από τους χιλιάδες των ενδιαφερόμενων users, δύο encoders έχουν ξεχωρίσει: αυτός της Xing (XingMPEG Encoder - xme210ct.exe στο CD) και ο MP3 Compressor (compress.exe). Ο πρώτος είναι αρκετά ταχύτερος και πιο παραμετροποιήσιμος, αλλά η shareware έκδοσή του επιτρέπει την κωδικοποίηση μόνο 30 δευτερολέπτων. Πρέπει να σημειωθεί ότι εκτελεί όλες τις MPEG κωδικοποιήσεις (audio και video δηλαδή), ενώ η επιθυμητή κωδικοποίηση γίνεται μέσω των Job profiles που αλλάζουν εύκολα. Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα MP3 profile ορίζοντας ως μέθοδο συμπίεσης την MPEG 1 Layer III στα 44,1KHz με στερεοφωνικό ήχο και transfer rate τα 128 ή 112Kbits/sec (με 256Kbps έχετε μικρότερη συμπίεση αλλά ανώτερη ποιότητα). Μην ξεχάσετε να μετονομάσετε σε MP3 τα extensions των παραγόμενων αρχείων για να διαβάζονται από τους players. Ο έτερος των encoders είναι σαφώς αργότερος, αλλά είναι freeware και δίνει καλή ποιότητα ήχου. Ορίζοντας την priority στο highest, το σύστημα θα δώσει όλη τη δύναμή του στον MP3 Compressor (καλό είναι να μην τρέχετε τίποτε άλλο) και θα ενημερωθείτε εκ των προτέρων για το χρόνο που θα πρέπει να περιμένετε μέχρι να "ξεκολλήσει". Εναλλακτικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον αργό αλλά αξιόπιστο MPEG Encoder του SoholL (MPEGEnc_v007a.zip). Το αποτέλεσμα σε κάθε περίπτωση θα είναι συμπιεσμένα MP3 αρχεία.

3. Το τρίτο και σημαντικότερο βήμα είναι να παίξετε τα αρχεία που μόλις συμπιέσατε και να απολαύσετε τον ήχο τους. Οι players ξεφυτρώνουν σε απίστευτους ρυθμούς και έχουν εξελιχθεί σε multimedia πανηγύρι στο Internet, καθώς πολλοί από αυτούς εκμεταλλεύονται το υπολογιστικό περιβάλλον των MP3 για να συμπληρώσουν ηχητικά και εικαστικά την ψηφιακή μουσική. Οι περισσότερο εξελιγμένοι χρησιμοποιούν plug-in (με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον WinAmp), ώστε να παραμετροποιούν τον ήχο και την εικόνα που παρουσιάζουν στο χρήστη με ένα σωρό διαφορετικούς τρόπους. Η ανοιχτή αρχιτεκτονική βάσει της οποίας προγραμματίζονται επιτρέπει την κατασκευή plug-in με σχετική ευκολία. Υπάρχουν players μικρού μεγέθους, όπως ο Unreal Player Max (max127r4(1).exe), που έρχονται με ορισμένα built-in plug-in και άλλοι που εκμεταλλεύονται τους καθιερωμένους για να προσφέρουν μία λειτουργικότερη άποψη

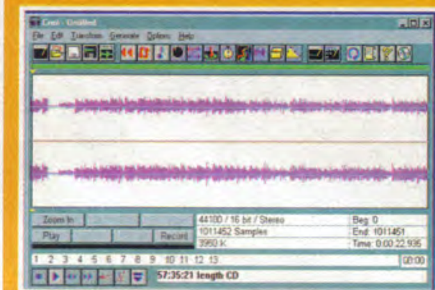
RIP, ENCODE, PLAY!



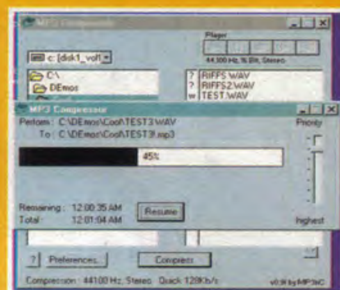
1 Επιλέξτε τα κομμάτια που θέλετε και απλώς πατήστε το Grab! πλήκτρο. Δοκιμάστε διαφορετικά settings σε περίπτωση που το αποτέλεσμα είναι πολύ θορυβώδες.



2 Καλά αποτελέσματα εγγυάται και το CD copy, το οποίο μάλιστα σας δίνει τη δυνατότητα να "μαζέψετε" στοιχεία για το CD από το Internet.



3 Στην περίπτωση που το CD ripping αποτύχει, μπορείτε κάλλιστα να χρησιμοποιήσετε ένα πρόγραμμα που ηχογραφεί μέσω κάρτας, όπως το Cool Edit.



4 Καιρός για encoding: Επιλέξτε τα waves που θέλετε να κωδικοποιήσετε και θέστε υψηλή προτεραιότητα στον MP3 Compressor για ταχύτερα αποτελέσματα.



5 Ταχύτερος είναι ο Xing MPEG Encoder, αλλά μην ξεχάσετε να καθορίσετε ένα profile για τα MP3 καθώς και να μετονομάσετε τα παραχθέντα .mpa αρχεία.



6 Παίξτε με χίλιους τρόπους: Μπορείτε να εκμεταλλευθείτε τις λίστες και τις ειδικές ρυθμίσεις που προσφέρει ο Party DJ...

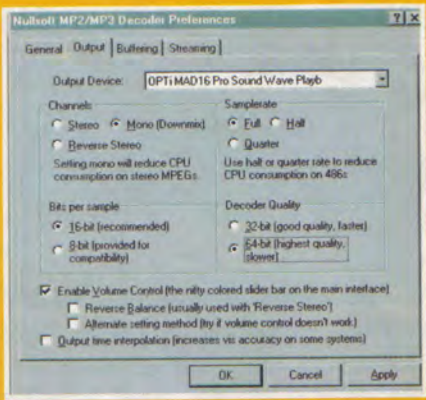


7 Μπορείτε, εξάλλου, να προτιμήσετε έναν ολοκληρωμένο player όπως είναι ο Unreal Player Max, που περιλαμβάνει equalization, δέχεται plug-in και ψηφιακά fx, ενώ παίζει και σε full screen.



8 Όχι ο ταχύτερος αλλά σίγουρα ο πλέον αναπτυγμένος και δημοφιλέστερος player είναι ο WinAmp με γραφικό equalizer και playlist editor και χιλιάδες plug-in.

Ο ΘΑΥΜΑΤΟΥΡΓΟΣ WINAMP



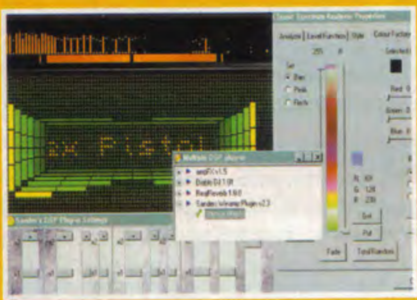
1 **Εάν σας φαίνεται μικρός, δοκιμάστε το Double size. Καθορίστε από το Configure τα του παιξίματος, δίνοντας 64bits για καλύτερα αποτελέσματα. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε .wav file ως output για να πάρετε ένα .wav αρχείο από ένα MP3, διαδικασία που ονομάζεται decoding.**



2 **Από το menu Plug-in καθορίζετε τα visual και audio plug-in που θέλετε να τρέξετε. Μπορείτε να διαπιστώσετε το αποτέλεσμά τους πατώντας Test, ενώ με τα Module και Configure αλλάζετε τις παραμέτρους τους, αν κάτι τέτοιο υποστηρίζεται.**



3 **Με Alt+S επιλέγετε Skins. Υπάρχει μία τεράστια ποικιλία στο Internet για να διαλέξετε, ενώ πολλά από αυτά περιέχουν και ορισμένα visual plug-in, όπως αυτά των Fusion και Woodamp που προσθέτουν ηχεία στον Winamp.**



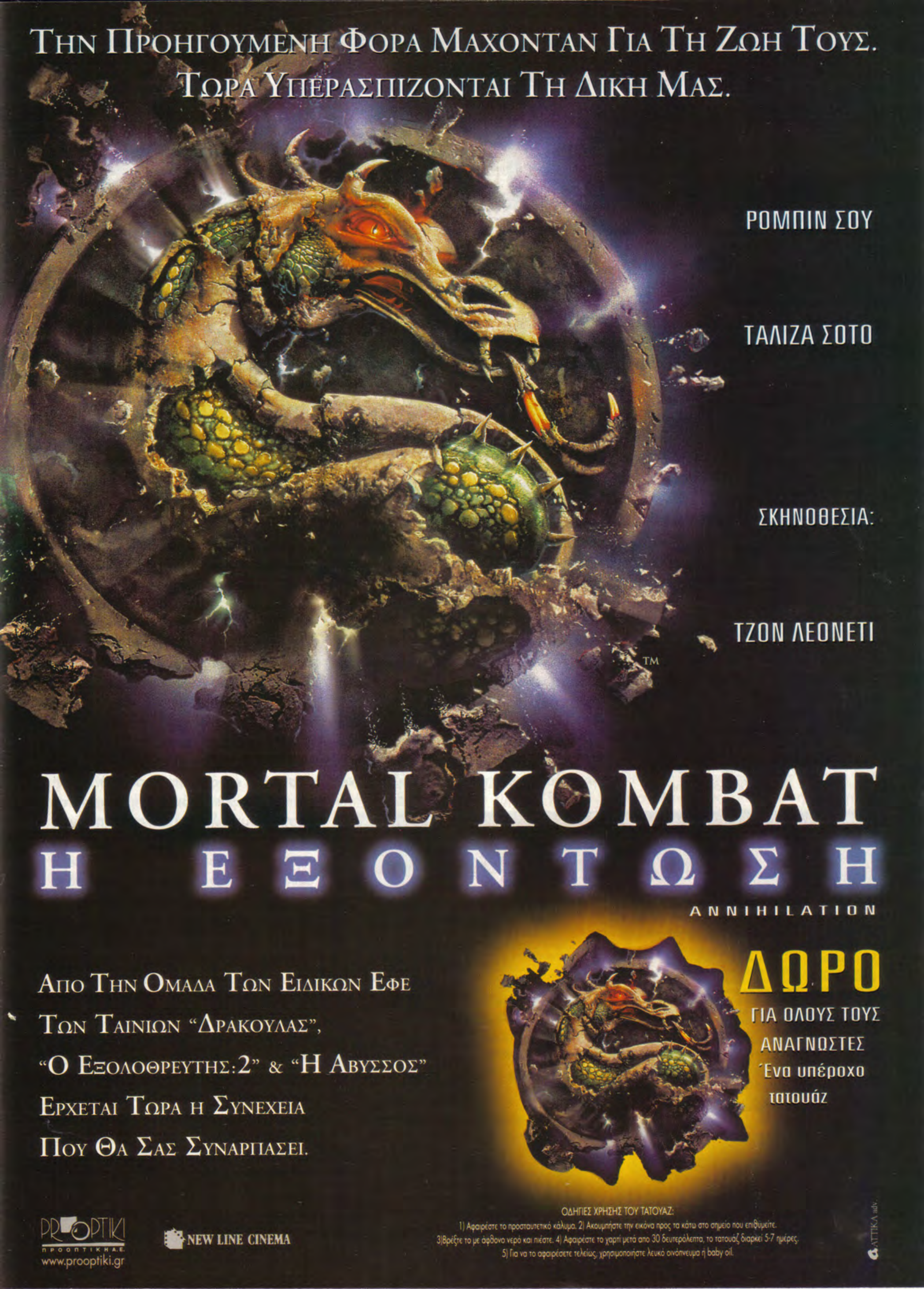
4 **Τα πολλά και καλά audio και visual plug-in σας επιτρέπουν ατελείωτους πειραματισμούς ως προς αυτά που βλέπετε και ακούτε. Ορισμένα δε σας επιτρέπουν να καθορίσετε τη συμπεριφορά τους σε μεγάλο βαθμό (αν έχει μεράκι ο προγραμματιστής...)**

(player.exe - έχει και δυνατότητες αλλαγής των MP3 tags που καθορίζουν το όνομα του κομματιού, του καλλιτέχνη, του είδους κ.λπ.). Αλλα προγράμματα πάλι λειτουργούν ως editors των standard playlists που χρησιμοποιούν τα MP3, όπως οι Party DJ και Winamp List Manager (partydj13.zip και Wapm.zip αντίστοιχα) σε περίπτωση που θέλετε να αλλάζετε on the fly με μεγάλη ευκολία -και με ορισμένα ειδικά εφέ- τη σειρά των κομματιών. Ο βασιλιάς των players από την άλλη ακούει στο όνομα WinAmp (winamp19.exe).

WINAMP: ΠΑΙΞΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ

Ο Winamp είναι δημιούργημα της Nullsoft και είναι ο πλέον διαδεδομένος MP3 player σήμερα, καθώς τον προτιμά περίπου το 70% των χρηστών. Παρέχει επιπλέον υποστήριξη για τα παλιά, καλά mods, ενώ η πλέον πρόσφατη έκδοση παίζει midi και .wav αρχεία. Αν και shareware, δεν θέτει κανέναν απολύτως περιορισμό στο χρήστη, ενώ έχουν αναπτυχθεί δεκάδες audio και visual plug-in από ανεξάρτητους προγραμματιστές που απογειώνουν τη λειτουργικότητά του. Ερχεται με έναν built in playlist editor καθώς και -το σημαντικότερο- με γραφικό ισοσταθμιστή δέκα περιοχών. Από την έκδοση 1.8 και έπειτα είναι δυνατή και η προσθήκη διάφορων, εύκολων στην κατασκευή, plug-in που καλούνται Skins και μπορούν να αλλάξουν εξ ολοκλήρου τον τρόπο με τον οποίο ο Winamp εμφανίζεται στην οθόνη. Τέτοιου είδους Skins έχουν κατακλύσει το Internet, ο αριθμός τους αγγίζει τις χιλιάδες και στο συνοδευτικό CD του περιοδικού (στο subdirectory Skins) μπορείτε να βρείτε ορισμένα από τα καλύτερα που βρήκαμε. Η εγκατάστασή τους είναι η απλούστερη δυνατή: Αν δεν ορίζεται διαφορετικά, απλώς αποσυμπιέζετε τα περιεχόμενα κάθε zip αρχείου σε ένα ξεχωριστό folder στο directory Skins του Winamp. Κατόπιν, επιλέγετε το νέο Skin πληκτρολογώντας Alt+S. Μπορείτε έτσι να θαυμάσετε έναν έξοχο... ξύλινο Winamp (woodamp), έναν που θυμίζει αδέξια ζωγραφιά (Sketch) ή ακόμα και έναν με θέμα από ταινία (Alien). Κάποια από τα Skins περιέχουν και visual plug-in που εγκαθιστώνται αυτόματα, όπως το ζεύγος των ηχείων στα Fusion και Woodamp. Η εγκατάσταση των αυτόνομων plug-in είναι εξίσου εύκολη, αφού συνήθως αρκεί να τα αποσυμπιέσετε στο directory plug-in του προγράμματος, το οποίο θα αναλάβει αυτόματα να αναγνωρίσει τα εγκαταστημένα plug-in και να τα χωρίσει σε audio και visual.

Το πρότυπο MP3 έχει φέρει τους σχετικούς πονοκεφάλους στους υπεύθυνους των μεγάλων δισκογραφικών εταιριών που βλέπουν ότι η πνευματική περιουσία τους εξανεμίζεται στο Internet, καθώς τα sites που προσφέρουν έτοιμα συμπιεσμένα (παράνομα ωστόσο) εμπορικά κομμάτια πληθαίνουν. Πέρα από αυτό όμως, τα MP3 δίνουν πρωτοφανείς δυνατότητες αρχειοθέτησης και ψηφιακής αναπαραγωγής στον απλό χρήστη που μπορεί να περάσει ολόκληρη τη δισκοθήκη του στον παλιό σκληρό του (ή να φτιάξει, αν έχει CD recorder, CDs με επιλογές από τους αγαπημένους του δίσκους), έχοντας παράλληλα την ευκαιρία να διαχειριστεί τον ψηφιακό ήχο με πολλούς τρόπους για να επιτύχει αποτελέσματα που μόνο με ακριβό εξοπλισμό θα ήταν δυνατά (αυτό το σκοπό εξυπηρετεί και το παρόν "Do it yourself"). Δίνουν ακόμα την ευκαιρία σε νέους, φιλόδοξους μουσικούς να διαθέσουν τη μουσική τους μέσω Internet σε ένα διαρκώς αυξανόμενο κοινό αποφεύγοντας τα χρονοβόρα και ακριβά κυκλώματα διανομής. Δεν είναι βέβαια το μοναδικό πρότυπο συμπίεσης ήχου, αφού εμφανίζονται διαρκώς νέα (όπως το Vivo της Yamaha) που προσφέρουν ακόμα υψηλότερη συμπίεση, ενώ εντός του 1998 αναμένεται να είναι έτοιμο και το MPEG 4 με πρωτοφανείς δυνατότητες. Ψυχραιμία λοιπόν και... καλή ακρόαση.


ΤΗΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΦΟΡΑ ΜΑΧΟΝΤΑΝ ΓΙΑ ΤΗ ΖΩΗ ΤΟΥΣ.
ΤΩΡΑ ΥΠΕΡΑΣΠΙΖΟΝΤΑΙ ΤΗ ΔΙΚΗ ΜΑΣ.
ΡΟΜΠΙΝ ΣΟΥ
ΤΑΛΙΖΑ ΣΟΤΟ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ:
ΤΖΟΝ ΛΕΟΝΕΤΙ
MORTAL KOMBAT
Η ΕΞΟΝΤΩΣΗ
ANNIHILATION
ΑΠΟ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΤΩΝ ΕΙΔΙΚΩΝ ΕΦΕ
ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ "ΔΡΑΚΟΥΛΑΣ",
"Ο ΕΞΟΛΟΘΡΕΥΤΗΣ:2" & "Η ΑΒΥΣΣΟΣ"
ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΩΡΑ Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ
ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ.
ΔΩΡΟ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ
ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ
Ένα υπέροχο
τατουάζ
ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΤΑΤΟΥΑΖ:
1) Αφαιρέστε το προστατευτικό κάλυμα. 2) Ακουμπήστε την εικόνα προς τα κάτω στο σημείο που επιθυμείτε.
3)Βρέξτε το με άφθονο νερό και πιέστε. 4) Αφαιρέστε το χαρτί μετά απο 30 δευτερόλεπτα, το τατουάζ διαρκεί 5-7 ημέρες.
5) Για να το αφαιρέσετε τελείως, χρησιμοποιήστε λευκό οινόπνευμα ή baby oil.
PROOPTIKI
www.prooptiki.gr
NEW LINE CINEMA

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Η πρώτη μας... ζωγραφιά!

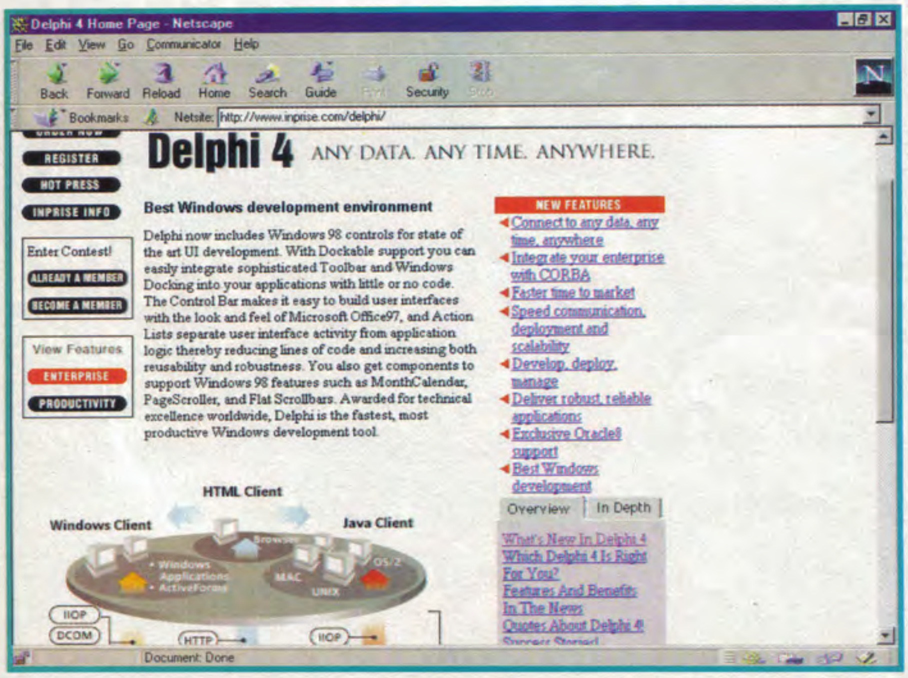
Πόσο απλή μπορεί να γίνει η σχεδίαση μιας γραμμής με "ελεύθερο χέρι" στον υπολογιστή, σε περιβάλλον Windows 95; Αν θέλετε να πειραματιστείτε λίγο από πλευράς προγραμματισμού της, στη συνέχεια εκτίθενται λίγα στοιχειώδη, με την ελπίδα ότι θα βοηθήσουν στην ανάπτυξη της αυτενέργειας του αναγνώστη.

του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

Ανοίγουμε το Delphi 3 και επιλέγουμε από το μενού File τη δημιουργία νέας εφαρμογής (New Application). Αμέσως μετά παρουσιάζεται εμπρός μας το κύριο παράθυρό της. Μέσω του Object Inspector τροποποιούμε την ιδιότητα Name της φόρμας "Form1" σε "frMain". Ας αποθηκεύσουμε τώρα την εργασία μας κατά τα γνωστά, δίνοντας στο Project μια ονομασία που να μας θυμίζει τι κάνει, π.χ. "Lines".

Τώρα τοποθετούμε μέσα στη φόρμα έξι συστατικά "Button" (επιλογή στην καρτέλα "Standard" της Γραμμής Συστατικών). Σε καθένα από αυτά θα αναθέσουμε την εκτέλεση μιας λειτουργίας της εφαρμογής που τώρα δημιουργούμε. Στη συνέχεια τοποθετούμε στη φόρμα, αφού πρώτα επιλέξουμε την καρτέλα Dialogs, ένα συστατικό "SaveDialog", ένα "OpenDialog" και ένα "ColorDialog". Το πρώτο θα χρησιμοποιείται για την επιλογή ονόματος αρχείου, αν ο χρήστης ζητήσει την αποθήκευση της εικόνας που θα έχει σχηματιστεί, το δεύτερο για να επιλεγεί το όνομα του αρχείου που θα εμφανιστεί, αν ο χρήστης προτιμά να φορτώσει κάποια έτοιμη εικόνα και να εργαστεί στη συνέχεια επάνω της, ενώ το τρίτο για την επιλογή χρώματος της πένας σχεδίασης.

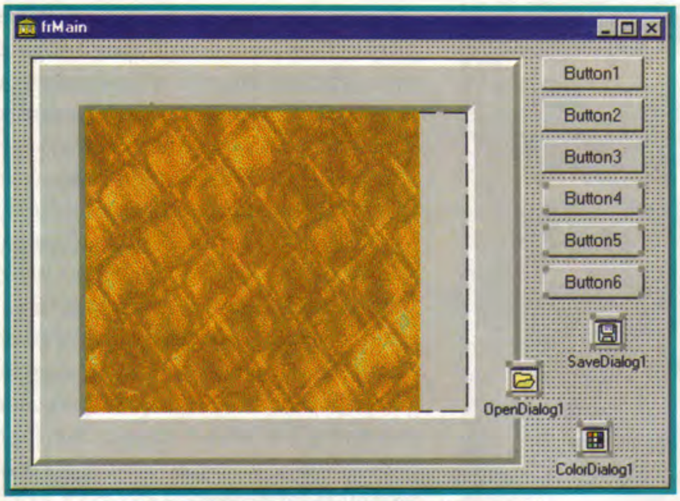
Μετά τοποθετούμε στη φόρμα και ένα συστατικό Panel (από την καρτέλα Standard). Τέλος επιλέγουμε το Panel1 και τοποθετούμε μέσα του ένα συστατικό "Image" (θα το βρούμε στην καρτέλα Additional).



ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΩΝ ΙΔΙΟΤΗΤΩΝ

Επιλέγουμε το Image1 και ρυθμίζουμε, μέσα από τον Object Inspector, τις εξής ιδιότητές του: Name σε "imDraw", Align σε "alClient" και Stretch σε "False". Με την αλλαγή της ιδιότητας Align δώσαμε στο συστατικό την εντολή να καλύψει όλη την επιφάνεια του Panel1, μέσα στο οποίο περιέχεται. Η ρύθμιση αυτής της ιδιότητας Stretch ορίζει, για την εικόνα που θα φορτωθεί (αν το ζητήσουμε) στο imDraw, ότι δεν θέλουμε αυτή να παραμορφωθεί κατά πλάτος και καθ' ύψος, για να καλυφθεί ολόκληρη η περιοχή του συστατικού, αλλά να διατηρήσει τις δικές της διαστάσεις. Για να φανεί αυτό καλύτερα, στο παράδειγμά μας ας κάνουμε διπλό κλικ με το ποντίκι επάνω στο χώρο που καλύπτει το imDraw: Παρουσιάζεται ένα πλαίσιο με τίτλο "Picture Editor". Μετά από ένα κλικ στο πλήκτρο "Load", μπορούμε να επιλέξουμε ένα όνομα αρχείου που περιέχει μια έτοιμη εικόνα και να το φορτώσουμε. Η τελική αποδοχή της εικόνας γίνεται κάνοντας κλικ στο πλήκτρο "OK" του πλαισίου. Ας δοκιμάσουμε τώρα τι επιρροή έχει η ρύθμιση της ιδιότητας Stretch σε "True": Η εικόνα που φορτώθηκε μεγαλώνει ή μικραίνει, ώστε να καλύψει αυτόματα όλο το χώρο του imDraw. Τελειώνοντας, ας αφήσουμε την ιδιότητα αυτή στην προτεινόμενη κατάσταση (False).

Οσον αφορά στο Panel1: Κάνοντας κλικ επάνω του, θα παρατηρήσουμε στον



Αρχική τοποθέτηση των οπτικών συστατικών επάνω στη φόρμα.



Ζωγραφίζοντας με την εφαρμογή.

Object Inspector ότι το ενεργό συστατικό δεν είναι αυτό το ίδιο αλλά το imDraw! Αναμενόμενο όμως, αφού όλη η επιφάνειά του έχει καλυφθεί από το περιεχόμενο συστατικό. Μπορούμε βέβαια να επιλέξουμε αυτό που θέλουμε στην αναδιπλούμενη λίστα που εμφανίζεται όταν κάνουμε κλικ με το ποντίκι στην ανωτέρω ονομασία ("Panel1: TPanel") του Object Inspector. Χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο, υπάρχει ένας πιο σύντομος τρόπος να επιλεγεί το επιθυμητό συστατικό: Επιλέγουμε στη φόρμα το imDraw και πιέζουμε το πλήκτρο "Esc". Αυτό ήταν! Τώρα το επιλεγμένο συστατικό είναι το Panel1 - αν πιέσουμε πάλι το ίδιο πλήκτρο, θα επιλεγεί η frMain. Η τεχνική αυτή με το πληκτρολόγιο βοηθά ιδιαίτερα στις περιπτώσεις όπου ένα συστατικό περιέχεται μέσα σε άλλο, και εκείνο με τη σειρά του μέσα σε κάποιο άλλο, με την ιδιότητά τους Allign ρυθμισμένη σε "alClient".

Συνεχίζουμε ρυθμίζοντας τις εξής ιδιότητες του Panel1: Name σε "pnContainer", Caption σε "" (κενό κείμενο), BevelOuter σε "bvRaised", Bevelinner σε "bvLowered" και BevelWidth σε "5". Οι τρεις τελευταίες ιδιότητες ορίζουν τι είδους θα είναι το εξωτερικό πλαίσιο του Panel, το εσωτερικό πλαίσιο, καθώς και το κοινό πλάτος τους. Μπορούμε να ρυθμίσουμε αυτές τις τρεις ιδιότητες κατά την προσωπική προτίμησή μας. Επιπλέον παρέχεται η δυνατότητα να αλλαχτεί το κενό διάστημα μεταξύ αυτών των δύο πλαισίων, δίνοντας μια ακέραια τιμή στην ιδιότητα BorderWidth. Δίνοντάς της διάφορες τιμές, αμέσως στη φόρμα θα φανεί η αλλαγή. Μπορούμε να καταλήξουμε σε όποια θέλουμε - στο παράδειγμά μας, ας την αλλάξουμε σε "30". Συμπληρωματικά υπάρχει η ιδιότητα BorderStyle. Ας τη ρυθμίσουμε σε "bsSingle", ώστε να εμφανίζεται και μια λεπτή γραμμή στο εξωτερικό όριο του Panel (περίγραμμα).

Η ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ

Για τη σχεδίαση μιας ευθείας θα πρέπει να γνωρίζουμε δύο σημεία, ένα στην αρχή και ένα στο τέλος της. Στο Delphi υπάρχει διαθέσιμος ο τύπος "TPoint". Κάθε μεταβλητή του τύπου αυτού περιέχει δύο δικές της (εσωτερικές) μεταβλητές με ονομασίες x και y. Καθεμία από αυτές μπορεί να δέχεται ανεξάρτητα για αποθήκευση έναν ακέραιο. Ας προχωρήσουμε τώρα στη χρήση των τοποθετημένων συστατικών.

Επιλέγουμε τη φόρμα και πιέζουμε το πλήκτρο <F12>. Στο παράθυρο του επεξεργαστή κώδικα που παρουσιάζεται μεταφερόμαστε στην αρχή και τροποποιούμε τον ορισμό της φόρμας ώστε να δείχνει έτσι:

```
type
 TfrMain = class(TForm)
 . . .
 public
  { Public declarations }
  Drawing: boolean;
  ptPrev, ptLast: TPoint;
 end;
```

Στη μεταβλητή ptPrev θα διατηρούμε το αρχικό σημείο και στην ptLast το τελικό, προκειμένου να σχεδιάσουμε μεταξύ τους ένα ευθύγραμμο τμήμα. (Η έκφραση "ptPrev.x:= 4;" έχει νόημα, το ίδιο και η "ptPrev.y:= -4;". Δεν επιτρέπεται όμως η έκφραση "ptPrev:= 0;". Οταν πατήσουμε το πλήκτρο <F9> ζητώντας να τρέξει η εφαρμογή, ο μεταγλωττιστής θα μας ειδοποιήσει παρουσιάζοντας ένα σχετικό μήνυμα σφάλματος.) Στη μεταβλητή Drawing θα αποθηκεύουμε την τιμή "ναι" όταν θα αρχίσει η σχεδίαση και την τιμή "όχι" όταν αυτή τελειώσει.

Πιέζουμε πάλι το πλήκτρο <F12> ώστε να παρουσιαστεί η φόρμα, επιλέγουμε το συστατικό imDraw και, στην καρτέλα Events του Object Inspector, κάνουμε διπλό κλικ δίπλα στην ονομασία "OnMouseDown". Τροποποιούμε στη συνέχεια τον κώδικα ως εξής:

```
procedure
  TfrMain.imDrawMouseDown(Sender:
  TObject; Button: TMouseButton; Shift:
  TShiftState; X, Y: Integer);
begin
 if( Button <> mbLeft) then
  exit;
 Drawing:= true;
 ptPrev:= Point( x, y);
 ptLast:= ptPrev;
end;
```

Η διαδικασία αυτή θα καλείται όταν πατήσουμε ένα (οποιοδήποτε) πλήκτρο του ποντικιού, όσο ο δείκτης του θα βρίσκεται πάνω από την επιφάνεια του imDraw. Η παράμετρος Button δηλώνει ποιο πλήκτρο του ποντικιού πατήθηκε (αριστερό, μεσαίο ή δεξί), η παράμετρος Shift δηλώνει ποια από τα πλήκτρα <Alt>, <Ctrt>, <Shift> του πληκτρολογίου (καθώς και ποια του ποντικιού) είναι πατημένα. Οι δύο ακέραιοι X και Y περιγράφουν την απόσταση (οριζόντια και κατακόρυφα αντίστοιχα) της μύτης του δείκτη του ποντικιού από το επάνω αριστερό άκρο του imDraw. Η παράμετρος Sender περιγράφει το συστατικό που ανίχνευσε το πάτημα του πλήκτρου του ποντικιού, δηλαδή περιγράφει το imDraw.

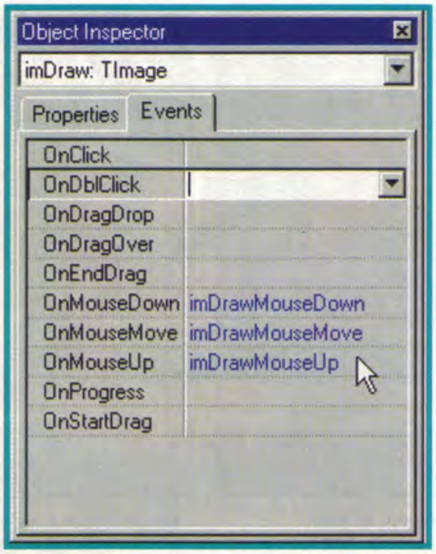
Μέσα στη διαδικασία, ως πρώτη ενέργεια ελέγχουμε αν το πλήκτρο του ποντικιού που πατήθηκε είναι διαφορετικό από το αριστερό, και αν ναι επιστρέφουμε, παρακάμπτοντας την εκτέλεση των επόμενων εντολών.

Σε αντίθετη περίπτωση ορίζουμε ότι αρχίζει η σχεδίαση ("Drawing:= true;"). Μετά αποθηκεύουμε ως αρχικό σημείο (στη μεταβλητή ptPrev) τις δύο συντεταγμένες X και Y, αφού πρώτα τις μετατρέψουμε σε όμοια μορφή (δηλαδή του τύπου TPoint), μετατροπή που γίνεται αυτόματα με την κλήση της συνάρτησης "Point(...);". Με την τελευταία εντολή ("ptLast:= ptPrev;") αποθηκεύουμε ό,τι περιέχει η μεταβλητή του πρώτου σημείου στη μεταβλητή του τελευταίου σημείου.

Στη συνέχεια τροποποιούμε το χειριστή OnMouseUp του ίδιου συστατικού (imDraw) ως εξής:

```
procedure
  TfrMain.imDrawMouseUp(Sender:
  TObject; Button: TMouseButton; Shift:
  TShiftState; X, Y: Integer);
begin
 if( Button= mbLeft) then
  Drawing:= false;
end;
```

Ετσι δηλώνουμε ότι θέλουμε να τελειώνει η σχεδίαση όταν αφεθεί το αριστερό πλήκτρο. Ουσιαστικά η σχεδίαση θα αρχίζει από τη στιγμή που θα πατηθεί το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού επάνω



Η σχεδίαση εξαρτάται από τρία συμβάντα (events).

από το imDraw, και θα διαρκεί όση ώρα το πλήκτρο διατηρείται πατημένο (το ποντίκι μπορεί να μετακινείται εν τω μεταξύ).

Η ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΓΡΑΜΜΩΝ

Για να εκτελεστεί και η σχεδίαση, τροποποιούμε το χειριστή OnMouseMove του imDraw όπως ακολουθεί:

```
procedure
  TfrMain.imDrawMouseMove(Sender:
  TObject; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
begin
 if( not Drawing) then
  exit;
// ** Σχεδίαση **
 ptPrev:= ptLast;
 ptLast:= Point( x, y);
 imDraw.Canvas.MoveTo( ptPrev.x,
  ptPrev.y);
 imDraw.Canvas.LineTo( ptLast.x, ptLast.y);
 end;
end;
```

Εδώ ελέγχουμε αν βρισκόμαστε σε κατάσταση σχεδίασης. Σε αντίθετη περίπτωση, η εκτέλεση των υπόλοιπων εντολών παρακάμπτεται. Αλλιώς, όπως αναφέρεται και στο σχόλιο, προχωρούμε στη σχεδίαση. Η ενσωμάτωση σχολίων δεν επιβαρύνει σε τίποτα το τελικό παραγόμενο αρχείο (.exe, .dll, .dcu, ...), μπορεί όμως να μας βοηθήσει αρκετά όταν μελετάμε τον κώδικα.

Με την επόμενη εντολή ("ptPrev:= ptLast;") δηλώνουμε ότι πρώτο σημείο της σχεδίασης θα είναι το τελευταίο που είχαμε χρησιμοποιήσει πιο πριν. Αμέσως μετά αποθηκεύουμε στο τελευταίο σημείο (ptLast) τα X και Y του ποντικιού, τη στιγμή που αφέθηκε το αριστερό πλήκτρο και κλήθηκε η παρούσα διαδικασία.

Οπως είναι γνωστό, κάθε συστατικό Timage προσφέρει την ιδιότητα "Canvas" (του τύπου "TCanvas") όχι στη φάση του σχεδιασμού αλλά μόνο όσο η εφαρμογή τρέχει, μέσω της οποίας έχουμε πρόσβαση στην επιφάνεια σχεδίασης του συστατικού. Η ιδιότητα αυτή είναι ένα ολόκληρο αντικείμενο.

Περιέχει λίγες ιδιότητες και αρκετές μεθόδους (σχεδίαση κύκλου, έλλειψης, ορθογωνίου, πολυγώνου, αλλά και ρύθμιση των χρωμάτων, εμφάνιση κειμένου κ. ά.). Εδώ χρησιμοποιήσαμε τη μέθοδο "MoveTo(...);" για να μετακινηθεί ο εσωτερικός δείκτης σχεδίασης στο αρχικό σημείο (ptPrev) και τη μέθοδο "Lineto(...);" για να σχεδιαστεί η γραμμή έως το τελικό σημείο (ptLast).

Ας τροποποιήσουμε τώρα το χειριστή OnCreate της φόρμας όπως ακολουθεί:

```
procedure TfrMain.FormCreate(Sender:
  TObject);
begin
 Drawing:= false;
 imDraw.Canvas.Pen.Color:= clRed;
 imDraw.Canvas.Pen.Width:= 3;
end;
```

Ετσι, προτού εμφανιστεί για πρώτη φορά η φόρμα, θα ρυθμιστεί το χρώμα και το πλάτος της πένας σχεδίασης του imDraw. Γίνεται επίσης η ρύθμιση της μεταβλητής Drawing σε "false", αν και δεν είναι εντελώς απαραίτητη, αφού αμέσως μόλις δημιουργηθεί η φόρμα οι μεταβλητές της μηδενίζονται όλες. (Στις μεταβλητές του τύπου "boolean", ειδικότερα, αποδίδεται η τιμή "false".)

Ας δοκιμάσουμε τι κάνει η εφαρμογή: Πιέζοντας το πλήκτρο <F9> μπορούμε να "ζωγραφίσουμε" με στοιχειώδη τρόπο μέσα στο imDraw. (Με πατημένο συνέχεια το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού μετακινούμε το ποντίκι. Μετά αφήνουμε το πλήκτρο.)

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Για τη σχεδίαση σε μια άλλη, παρόμοια μορφή, μπορούμε να κάνουμε σχόλιο την τέταρτη σειρά του χειριστή OnMouseMove του imDraw, ως εξής:

```
// ** Σχεδιαση **
// ptPrev:= ptLast;
```

Ετσι η συμπεριφορά της εφαρμογής αλλάζει. Με γρήγορη κίνηση του ποντικιού θα παράγεται ένα σχήμα σε μορφή "αστέρα" (μοιάζει αρκετά, με λίγη καλή θέληση...). Αν προτιμάμε να επιλέγεται αυτή η ρύθμιση εξωτερικά, με πλήκτρο, ας πατήσουμε το <F12> και ας επιλέξουμε το πλήκτρο Button3. Ρυθμίζουμε τις ιδιότητές του: Name σε "btStarLines" και Caption σε "Γ&ραμμή". Τροποποιούμε και τον χειριστή του OnClick, όπως στη συνέχεια:

```
procedure TfrMain.btStarLinesClick(Sender:
  TObject);
begin
  StarsWanted:= not StarsWanted;
  if( StarsWanted) then
    btStarLines.Caption:= 'Γ&ραμμή'
  else
    btStarLines.Caption:= 'Α&στέρας';
end;
```

Ετσι, όταν πιέζεται το πλήκτρο αυτό, η τιμή της μεταβλητής StarsWanted θα αντιστρέφεται και θα ρυθμίζεται ανάλογα το κείμενο του πλήκτρου. Η δήλωση της μεταβλητής αυτής πρέπει να γίνει στον ορισμό της φόρμας:

```
type
  TfrMain = class(TForm)
  ...
  public
  { Public declarations }
  Drawing, StarsWanted: boolean;
  ...
```

Τέλος, τροποποιούμε το χειριστή OnMouseMove του imDraw ως εξής:

```
// ** Σχεδιαση **
  if( not StarsWanted) then
  ptPrev:= ptLast;
```

Η λειτουργία του πλήκτρου είναι έτοιμη. Για την επιλογή χρώματος της πένας σχεδίασης μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα άλλο πλήκτρο: Επιλέγουμε το Button4 και ρυθμίζουμε τις ιδιότητές του: Name σε "btColor" και Caption σε "Χρώ&μα". Επειτα τροποποιούμε το χειριστή του OnClick, όπως ακολουθεί:

```
procedure
  TfrMain.btColorClick
  (Sender: TObject);
begin
  if( ColorDialog1.Execute)
  then
  imDraw.Canvas.Pen.Color:=
    ColorDialog1.Color;
end;
```

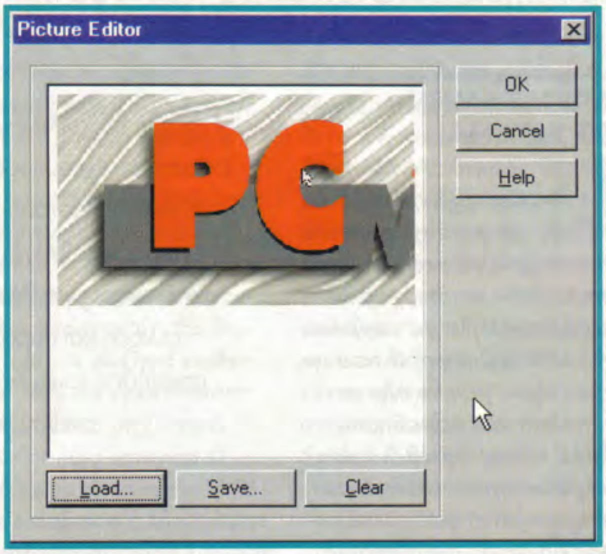
ώστε να αλλάζει το χρώμα ανάλογα με την επιλογή μας στο πλαίσιο επιλογής χρωμάτων. Για να πετύχουμε την αντιγραφή της ζωγραφιάς μας στο Πρόχειρο των WINDOWS 95, θα χρησιμοποιήσουμε το Button5: Ρυθμίζουμε τις ιδιότητές του: Name σε "btToClipboard" και Caption σε "Α&ντιγραφή". Μετά συμπληρώνουμε το χειριστή OnClick ως εξής:

```
procedure
  TfrMain.btToClipboardClick(Sender:
  TObject);
begin
  Clipboard.Open;
  Clipboard.Assign( imDraw.Picture.BitMap);
  Clipboard.Close;
end;
```

προσθέτοντας παράλληλα στην ενότητα "uses" την απαραίτητη μονάδα ("Clipbrd"):

```
uses
  ...
  ExtCtrls, StdCtrls, Clipbrd;
```

ενώ για την αντίστροφη ενέργεια (επικόλληση) χρησιμοποιούμε το Button6: Ρυθμίζουμε τις ιδιότητές του: Name σε "btPaste" και Caption σε "Επι&κόλληση". Μετά συμπληρώνουμε το χειριστή OnClick ως εξής:



Επιλογή της εικόνας που θα φορτωθεί μέσω του Picture Editor.

```
procedure TfrMain.btPasteClick(Sender:
  TObject);
begin
  Clipboard.Open;
  if( Clipboard.HasFormat( CF_BITMAP))
  then
  imDraw.Picture.BitMap.Assign(Clipboard)
  else
  Beep;
  Clipboard.Close;
end;
```

ώστε η περιεχόμενη εικόνα να επικολλάται από το Πρόχειρο, αν έχει τη μορφή γραφικών "BitMap", αλλιώς να παράγεται ένα ηχητικό μήνυμα.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Μέχρι στιγμής έχουμε φτιάξει μια εφαρμογή με την οποία μπορούμε να ζωγραφίσουμε απλές γραμμές ή σχήματα σε "ακτινική" μορφή, να αποθηκεύουμε στο Πρόχειρο την εικόνα που δημιουργούμε ή να επικολλάμε μέσα της τα περιεχόμενά του και να αλλάζουμε το χρώμα της πένας σχεδίασης. Δεν προσπαθήσαμε να αλλάξουμε το πάχος της πένας, να αποθηκεύσουμε την εικόνα μας σε αρχείο ή να φορτώσουμε μία έτοιμη, αλλά στη φόρμα υπάρχουν ακόμη δύο ελεύθερα πλήκτρα καθώς και τα απαραίτητα συστατικά: OpenDialog1 και SaveDialog1!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΑΠΕΤΑΞΑΜΗΝ ΤΟ ΣΑΤΑΝΑ!

Αγαπητό "PC Master",
Καταρχήν, θα ήθελα να σας ευχαριστήσω για το γράμμα που μου δημοσιεύσατε στο τεύχος 93 και παράλληλα να εκφράσω για ακόμη μια φορά τα συγχαρητήριά μου σε όλο το επιτελείο του περιοδικού. Αλλά επίσης θα ήθελα να σας κατακρίνω (πάντα καλοπροαίρετα) για τη στάση σας απέναντι στα κανάλια που με τη σειρά τους κατέκριναν τα DIABLO και CARMAGEDDON.

Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να διευκρινίσω απ' την αρχή πως έχω και εγώ το DIABLO και μάλιστα έχω περάσει ατέλειωτες μέρες (αλλά και νύχτες) μαζί του. Δεν λέω βέβαια πως θα πάρω ένα χασαπομάχαιρο και θα αρχίσω να θερίζω πληθυσμούς, αλλά σίγουρα τέτοιου είδους παιχνίδια καλλιεργούν τάσεις βίας και κάνουν μερικούς βίαιους πραγματικούς θανάτους να φαίνονται φυσικοί. Και εντάξει εγώ που έχω έστω και κάποια ηλικία (15 ετών), αλλά παιδιά 10 και 11 ετών; Γιατί νομίζετε πως τώρα στην Αμερική μικρά παιδιά έχουν πάρει πιστόλια και σκοτώνουν τους συμμαθητές τους; Επειδή αυτά που βλέπουμε εμείς τώρα αυτοί τα βλέπανε πριν από 20 χρόνια. Και όπου να 'ναι θα παρατηρούνται τέτοια φαινόμενα και στη χώρα μας.

Γι' αυτό θα 'θελα να παρακαλέσω να σταματήσουν σχόλια του τύπου "έρχονται οι φωτιές της κόλασης" στο review του Journeyman Project 3, καθώς το ότι βλέπουμε σκηνές βίας στην τηλεόραση δεν σημαίνει ότι πρέπει να τις βλέπουμε και στα βιντεοπαιχνίδια χωρίς να τις κατακρίνουμε. Στο κάτω-κάτω δεν είμαστε και τόσο συνηθισμένοι σε μάχες με φωτιές εναντίον τράγων στο κέντρο μιας πεντάλφας.

Ευχαριστώ για την υπομονή σας.
Φιλικότατα,
Μιχάλης

ΥΓ. 1: Πάντα για το καλό του περιοδικού.
ΥΓ. 2: Τα λέμε σύντομα.



Αγαπητέ φίλε,
Το "PC Master" ευχαρίστως θα δημοσίευε τα αποτελέσματα μιας τεκμηριωμένης επιστημονικής έρευνας που θα ασχολείτο με την επίδραση της βίας κάθε μορφής (πραγματικής, τηλεοπτικής, προερχόμενης από computer games κ.λπ.) στην παιδική ψυχοσύνθεση. Δεν θα είχαμε, επίσης, αντίρρηση, εφόσον μια τέτοια έρευνα αποδείξει πως η βία στα computer games συγκαταλέγεται ανάμεσα στους παράγοντες που επηρεάζουν πρωταρχικά τους νέους, συμβάλλοντας αρνητικά στη διαμόρφωση του χαρακτήρα τους, να αναλάβουμε ακόμα και πρωτοβουλία για τη μείωση ή την εξάλειψή της. Περιμένουμε όμως, αν η τηλεοπτική βία καταλάβει μεγαλύτερο ποσοστό ευθύνης σε μια τέτοια επιστημονική έρευνα, αντίστοιχη ευαισθητοποίηση τόσο από τους φορείς της (τα τηλεοπτικά κανάλια) όσο και από εκείνους που κόπτονται υπέρ της εισαγγελικής παρέμβασης σε παιχνίδια όπως Diablo, Carmageddon κ.λπ. Ολα τα συζητάμε, εκτός από τα δύο μέτρα και σταθμά. Και βέβαια για οτιδήποτε περαιτέρω βρισκόμαστε σε αναμονή της έρευνας, από

υπεύθυνο, αρμόδιο και ανεξάρτητο φορέα, επειδή δεν μας αρέσει να αερολογούμε...

ΠΟΛΛΑ ΚΑΙ... ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ

Αγαπητό "PC Master", Πήρα την απόφαση να σου γράψω αυτήν την επιστολή, για να βάλω κάποια πράγματα στη θέση τους.

Καταρχήν, συγχαρητήρια στους συντάκτες του περιοδικού για την εξαιρετική δουλειά που κάνουν και τον κόπο τους, που άλλωστε φαίνεται στο αποτέλεσμα. Ας περάσω όμως στα θέματα:

1) Διαβάζω στο "PC Master" Μαΐου '98 περί της γνωστής πλέον μπλε οθόνης που εμφανίστηκε κατά το plug'n'play ενός USB scanner στην έκθεση Windows World 98. Ως γνωστόν, η Microsoft συνεχίζει την παράδοση που τη θέλει να καθυστερεί την επίσημη παρουσίαση των λειτουργικών της (βλ. Windows Chicago). Ετσι, και αυτήν τη φορά η Microsoft βρέθηκε να καθυστερεί την ανακοίνωση των 98 (πρώην Memphis), η οποία αναμενόταν τα Χριστούγεννα του '97! Θα μου πείτε τι σχέση έχουν όλα αυτά. ΕΧΟΥΝ. Τα Windows 98 θα παρουσιάζονταν επίσημα τον Μάρτιο, όμως η δίκη για τον IE4 του τα έκανε μαντάρα του Bill. Τι θα πει αυτό; Τα W98, λίγο-πολύ, είναι έτοιμα από τον Μάρτιο! Μικροδιορθώσεις γίνονται (RC0, 1, 2, 3...). Οι εταιρίες συναρμολόγησης PCs το ξέρουν και πιέζουν τον Bill να δώσει στην κυκλοφορία τα 98. Αν όμως τα δώσει τώρα, που δεν έχουν κατακάτσει ακόμα τα περί IE4, με ενσωματωμένο τον IE4, την έκατσε (πρόστιμα, ιστορίες...)! Ετσι, λοιπόν, σκηνοθετεί το θάνατο -εεε, sorry- το κόλλημα των W98 beta3 ως απόδειξη ότι τα W98 είναι ακόμα beta και όχι final beta. Αυτή είναι η δική μου άποψη και δεν ξέρω κατά πόσο συμφωνείτε εσείς.

2) Δεύτερο θέμα ο πόλεμος κατά της Cyrix.

Πολλοί από εσάς θα έχετε αναρωτηθεί αν τελικά αξίζουν όλα αυτά, το κυνήγι -όσο βέβαια βαστά του καθένα- των εξελίξεων. Προσωπικά αγόρασα πριν από περίπου 2 χρόνια έναν Cyrix 6x86 P-150+. Το θέμα είναι ότι τότε επένδυσα πολλά λεφτά σε έναν ισχυρό επεξεργαστή και λιγότερα σε μια καλή motherboard. Η motherboard δεν ήταν άσχημη από πλευράς επιδόσεων (σύμφωνα με τα benchmarks) αλλά ήταν ψιλο-άγνωστη και κυρίως δεν είχε chipset Intel, είχε UMC. Το θέμα ήταν ότι τότε ΚΑΝΕΝΑΣ δεν ενημέρωσε το κοινό ότι οι MMX θα έχουν διαφορετικές τάσεις λειτουργίας. Ολοι λέγανε ότι οι Pentium motherboards θα δέχονται όλους τους μελλοντικούς Pentium. Bullshit! Δεν με νοιάζει που δεν μπορώ να βάλω MMX (θα σας πω γιατί) αλλά δεν ανέχομαι να με δουλεύουν. Τέλος πάντων... Παλιότερα, στο site της Cyrix, υπήρχε ένας πίνακας που παρουσίαζε τις διαφορές τεχνολογίας στους Pentium, Cyrix 6x86 και Pentium MMX (τον επισυνάπτω). Οι διαφορές μεταξύ 6x86 και Pentium II ήταν στο ότι ο PII είχε και το σετ των 52 εντολών. Ο απλός Pentium ουδεμία σχέση είχε με τον 6x86. Ο 6x86 είχε ήδη τη superscalar τεχνολογία που η Intel ανέφερε ότι θα δημιουργούσε αύξηση επιδόσεων 10% αν εγκαθιστούσες MMX στο μηχάνημά σου. Και λίγο ιστορία: Ο 6x86 εμφανίστηκε το 1996 και περιοδικά ξένα και ελληνικά του έπλεκαν εγκώμια. Η αγορά τότε γέμισε 6x86 και όλοι τον αγόραζαν, διότι έδινε καλύτερες επιδόσεις (λόγω των τεχνολογιών) σε μικρότερη τιμή. Και ξαφνικά ήρθε το Quake! Και όλοι θάβανε τη Cyrix γιατί ο συνεπεξεργαστής της είχε μειωμένες επιδόσεις στο παιχνίδι! Αν είναι δυνατόν! Το ότι είναι αργός σε ένα παιχνίδι δεν σημαίνει ότι είναι μάπα! Και όσον αφορά στα προγράμματα μαθηματικών (μιλάμε για βαριές εφαρμογές), τα έχω δοκιμάσει στον υπολογιστή μου και είναι ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΤΙΚΑ γρήγορα. Πόσοι όμως χρησιμοποιούμε τέτοια προγράμματα, πέραν του Calculator και του Excel; Οσον αφορά στο bug με την αναγνώριση ως 486, πολλά freeware και shareware προγραμματάκια (www.sysenhance.com) αναλαμβάνουν τόσο να διορθώσουν το bug όσο και να ενεργοποιήσουν κρυμμένες δυνατότητες του επεξεργαστή! Αυτά για να εξηγούμαστε. Επιστρέφουμε: Εντελώς ξαφνικά οι ντόπιοι συναρμολογητές παύουν να φέρνουν (ή να τους στέλνουν από έξω) 6x86 MX και τον MII (αλήθεια, ξέρετε γι' αυτόν;) και αντίθετα φέρνουν AMD K6, που δεν μπορώ να πω ότι δεν είναι πολύ καλό chip, με επιδόσεις παρόμοιες με αυτές του Pentium MMX. Ομως, οι 6x86 εξακολουθούν να "σκίζουν", με αποκορύφωμα των MII στα 300 MHz! τον γρηγορότερο μέχρι στιγμής επεξεργαστή σε Socket 7, που "πατάει" και έναν Celeron στα 266 Pentium II σε slot 1! Πραγματικά αυτά είναι αδικίες. Είναι φανερό ότι η Intel ανάγκασε με κάποιον τρόπο τους συναρμολογητές να αποφεύγουν Cyrix και AMD (τον AMD όχι ακόμα - ίσως αργότερα). Και δεν είναι μόνο η Cyrix. Εχετε ακούσει για τον C6 ποτέ;

3) Τα Windows 95 (για τα 98 επιφυλάσσομαι) και το Linux. Είμαι ένας από τους πρώτους χρήστες των W95 και μπορώ να πω ότι τα ξέρω αρκετά καλά. Τα Windows 95 αποτελούν ωραίο περιβάλλον για έναν αρχάριο, εύκολο, συμπαθητικό (ως ένα σημείο), με τα παραθυράκια του, τα κουμπάκια του και όλες αυτές τις μικρολεπτομέρειες αισθητικής φύσεως που χαρακτηρίζουν τα προϊόντα της Microsoft. Αλλά ποιο είναι το θέμα; Τα Windows 95 είναι ένα shell που τρέχει πάνω στο αποδυναμωμένο απομεινάρι του DOS. Ναι, το DOS ήταν πολύ καλύτερο από ό,τι είναι τα 95 και αυτές οι ατελείωτες γραμμές με παραμέτρους ήταν το ατού του. Οι χαρακτήρες-μπαλαντέρ έδιναν απίστευτη ευλυγισία. Πόσες φορές αναγκάστηκα να πάω σε DOS για να εκτελέσω εντολή του στιλ copy

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

file1*.?pg; αντί να κάθομαι να επιλέγω ένα-ένα τα αρχεία (κι άμα έχεις καμιά 500ριά...); Αν κάποιος αμφιβάλλει ότι είναι shell, ας κάνει το εξής πείραμα: Στο τέλος του AUTOEXEC.BAT ας γράψει την εντολή win. Κατά την επανεκκίνηση ας πατήσει το F8 και να επιλέξει Command Prompt Only. Θα καταλήξει να φορτώνει Windows. Μόλις μπει, ας επιλέξει Shutdown πλήρες. Θα καταλήξει στην οθόνη You may now... Τώρα ας πληκτρολογήσει (κι ας μη φαίνεται τι πληκτρολογεί) mode 80 .Tada! Πού είσαστε;

"Θα μου πείτε:"και τι έγινε, ρε φίλε, εγώ θα χρησιμοποιώ, που δεν μπορώ το DOS, τα παράθυρά μου και εσύ ό,τι θέλεις". Ελα όμως που η Microsoft (και οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών) δεν το βλέπουν έτσι. Ετσι βγαίνουν παιχνίδια που απαιτούν ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ Windows 95, τα οποία έχουν πολύ υψηλότερες απαιτήσεις σε χώρο, ισχύ και υπομονή από ό,τι αντίστοιχες εκδόσεις για το DOS. Δεν είναι τυχαίο ότι π.χ. το MAME στα Windows σέρνεται, στο DOS πετά! Προφανώς η Microsoft πιέζει τις εταιρίες να βγάζουν εκδόσεις αποκλειστικά για Windows, για να πείσει ακόμη περισσότερο το κοινό για την αναγκαιότητά τους. Και ξαφνικά, βλέπουμε τις εταιρίες hardware να κατασκευάζουν και συσκευές που απαιτούν Windows(!) όπως το WinModem, αλλά και joysticks και εκτυπωτές. Γιατί αυτό; Ισως λόγω Linux.

Το Linux είναι ένα δωρεάν 32-bit λειτουργικό σύστημα, πολύ σταθερό, που βασίζεται στο UNIX και αναπτύσσεται από τους ίδιους τους χρήστες συνεχώς. Δεν είναι ό,τι καλύτερο για έναν αρχάριο, αλλά ένας "ψαγμένος" χρήστης θα δει πολλά που δεν του προσφέρουν τα MS-Windows, αλλά και αρκετά πράγματα βελτιωμένα. Θα ήταν πολύ ενθαρρυντικό το περιοδικό να έκανε κάποια αναφορά στο ανερχόμενο αυτό λειτουργικό, του οποίου η έκδοση 5.0 από τη RedHat κέρδισε τα NT στη μάχη των δικτυακών λειτουργικών. Κανένα άλλο ελληνικό περιοδικό δεν έχει ασχοληθεί εκτενώς με αυτό και μια και το "PC Master" συνηθίζει να πρωτοπορεί, γιατί όχι; Μόνο αυτό ζητώ από το περιοδικό, να ακούσει και εμάς τους Linux-άδες και να φτιάξει μια στήλη που να ενημερώνει για τα νέα του Linux.

Συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος, αλλά κάποια πράγματα έπρεπε να ακουστούν. Σίγουρα δεν απαιτώ να δημοσιευτεί αυτούσιο, αλλά θα ήθελα να ενημερωθούν οι αναγνώστες του περιοδικού.

Ευχαριστώ
για την υπομονή σας,
Κανάρης Αθανάσιος

Αγαπητέ φίλε,
Σίγουρα το γράμμα σου ήταν ένα από τα πιο ενδιαφέροντα που διαβάσαμε τελευταία. Θα μας επιτρέψεις, πάντως, να διατηρούμε τις αμφιβολίες μας ως προς το αν ο Bill Gates κρέμασε εσκεμμένα τα Windows 98, μια και τα δυσμενή σχόλια που άκουσε για το εν λόγω περιστατικό ήταν ουκ ολίγα. Σχετικά με τον Cyrix, ίσως υποτιμάς λιγάκι το κοινό των gamers: Αν κάποιος (και σε διαβεβαιώ πως υπάρχουν πολλοί εκεί έξω) αναβαθμίσει τον υπολογιστή του μόνο και μόνο για να παίζει γρήγορα το Quake 2, λίγο τον ενδιαφέρει αν υπάρχει βελτίωση σε άλλα προγράμματα. Στο κάτω-κάτω, αν θέλει η Cyrix να είναι έντιμη, ας μοιράζει μια non-compatibility list μαζί με τους επεξεργαστές της, για να ξέρουν και οι πελάτες της τι τους γίνεται. Τέλος, αν δούμε ότι είναι απαίτηση πολλών αναγνωστών μας (ξεσηκωθείτε, Linux-άδες!), ασφαλώς και θα αφιερώσουμε σελίδες του περιοδικού στο Linux.

GAMERS, ΟΡΓΑΝΩΘΕΙΤΕ!

Αγαπητό "PC Master",

Σου γράφω αυτό το γράμμα τρώγοντας σουβλιστό αρνί. Μαντέψτε τι μέρα είναι. Ναι, σωστά, είναι Πάσχα. Διαβάζοντας το φοβερό τεύχος 94, σκέφτηκα να ιδρύσω ένα club για τους φίλους των PCs και ιδιαίτερα αυτούς που μισούν τον Gates και τα Windows 95. Τα μέλη του θα είναι αναγνώστες του "PC Master". Μέσω του club θα μπορούμε να επικοινωνούμε για θέματα σχετικά με τα PCs και τα games και θα γίνονται ανταλλαγές ή πωλήσεις games και εξαρτημάτων PCs. Οι σχέσεις μας με το "PC Master" θα είναι καλές και σκοπός αυτού του club θα είναι η καλύτερη οργάνωση των games ανεξάρτητα από το είδος τους (adventure, strategy...). Οποιος ενδιαφέρεται ή έχει κάποιες απορίες, ας μου γράψει στη διεύθυνση:
Παπαφλέσσα 14, 134 51
Καματερό, Αττική.



ΕΦΤΑΣΑΝ



ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΣΟΥΠΕΡ ΕΚΔΟΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΑΠΟ 17 ΙΟΥΝΙΟΥ



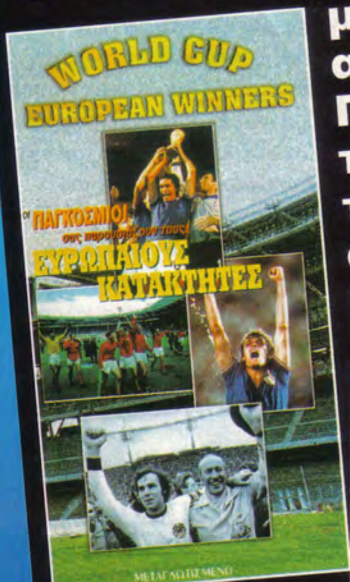
Από τα γραφεία του περιοδικού διατίθενται ακόμα οι κασέτες με τους «ΓΙΓΑΝΤΕΣ ΤΗΣ ΒΡΑΖΙΛΙΑΣ» και τον «ΜΑΡΑΝΤΟΝΑ»
ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ!



οι ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ

ΤΟ ΣΟΥΠΕΡ ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΕ ΤΙΣ ΣΟΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

- **ΤΟ ΠΙΟ ΠΛΗΡΕΣ ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΣΤΟ ΜΟΥΝΤΙΑΛ ΤΗΣ ΓΑΛΛΙΑΣ** με πολλές φωτογραφίες και άπειρα στοιχεία
- **ΜΙΑ ΑΚΟΜΗ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΒΙΝΤΕΟΚΑΣΕΤΑ**



με τους αγώνες της Γερμανίας, της Ιταλίας και της Αγγλίας στα Παγκόσμια Κύπελλα



- **ΚΑΙ Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΕΙΡΑ** με την ιστορία των Παγκοσμίων Κυπέλλων

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Την ιδέα την πήρα διαβάζοντας το γράμμα του Ν.Γ. Κοντού, που νομίζω είναι ο κατάλληλος να οργανώσει τους gamers της Θεσσαλονίκης. Εγώ σκοπεύω να οργανώσω τους gamers του Καματερού και όσο για τις άλλες πόλεις και δήμους θα με διαδεχτούν οι πιο έμπειροι. Κάθε gamer θα έχει και ένα ψευδώνυμο. Το club θα λέγεται PC Club.

Φιλικά,

Master of Warcraft II

(Μπάμπης Νέζερης)

▼ Φίλε μας,

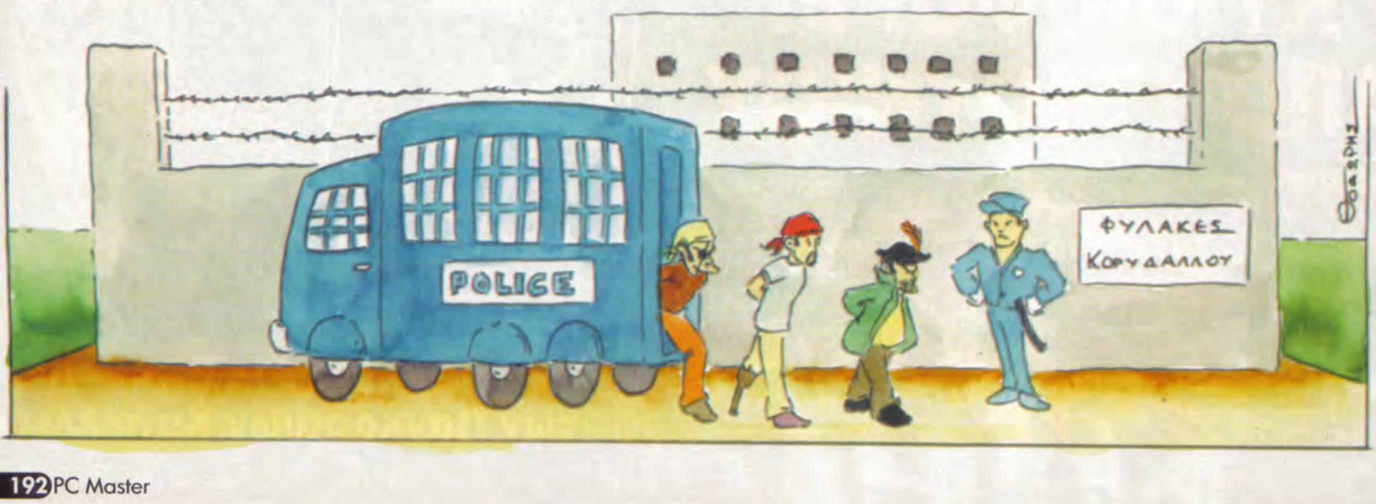
Δημοσιεύουμε το γράμμα σου και ευχόμαστε να βρεις την ανταπόκριση που περιμένεις. Αν τελικά ιδρύσεις το club, επικοινώνησε μαζί μας και θα χαρούμε να σε βοηθήσουμε όπου μπορούμε. Α, και μην ξεχάσεις να οργανώσεις και καμιά ομιλία στην κεντρική πλατεία του Καματερού: Τι, μόνο οι υποψήφιοι δήμαρχοι θα έχουν το προνόμιο; Εδώ θα ξεκινήσεις κοτζάμ PC club!

ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ ΚΑΙ ΟΡΓΗ

Συντάκτες και λοιποί δημιουργοί του "PC Master", γεια σας. Είμαι αναγνώστης του περιοδικού σας από το εορταστικό τεύχος 50 και την αφορμή για να σας γράψω μου την έδωσε ολόκληρη η στήλη "Αλληλογραφία" του τεύχους 94, στην οποία συμπεριλάβατε μερικά πάρα πολύ ενδιαφέροντα γράμματα. Ενδιαφέροντα μεν, εξοργιστικά δε τα πιο πολλά από αυτά, τουλάχιστον για μένα. Επειδή λοιπόν πρόκειται να αναπτύξω μερικά πάρα πολύ σοβαρά θέματα, θέλω να σας παρακαλέσω από τώρα για τη δημοσίευση του γράμματός μου.

Και ξεκινάω με το φίλο Νίκο Ανδρέου, που με το γράμμα του μου δίνει την ευκαιρία να προσπαθήσω να αλλάξω λίγο τα μυαλά πολλών από εσάς για διάφορα θέματα. Πρώτα από όλα θα ήθελα να σταματήσετε να κατηγορείτε τους "πειρατές" για αυτό που κάνουν, λες και είναι τίποτα ελεεινοί θανατοποινίτες του Κορυδαλλού. Εννοείται πως είναι παράνομοι και πως δεν επικροτώ ιδιαίτερα αυτό που κάνουν, αλλά έτσι όπως έχει διαμορφωθεί η λέξη "εμπόριο" στο χώρο της Πληροφορικής, να είστε σίγουροι πως εάν ήμουν κάτοχος αντιγραφικού CD drive θα γινόμουν ένας από αυτούς χωρίς πολλές τύψεις. Γιατί; Διότι πρέπει επιτέλους να καταλάβετε ένα πράγμα: Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΕΥΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ. Πού νομίζετε, φίλοι μου, ότι βασίζονται αυτοί στο να γίνει γνωστό το προϊόν τους; Μα φυσικά στους πειρατές. Παραδείγματος χάριν: Βρίσκω εγώ πειρατικό το 3D Studio Max και εθίζομαι όσο δεν πάει. Αρα, να ένας σίγουρος μελλοντικός αγοραστής για την KINETIX. Διότι, εάν εγώ χρησιμοποιήσω επαγγελματικά το εν λόγω πρόγραμμα για μια εφαρμογή που θα βγει στην αγορά, τότε ΕΙΜΑΙ ΥΠΟΧΡΕΩΜΕΝΟΣ από το νόμο να το αγοράσω γιατί αλλιώς θα τρέχω και δεν θα φτάνω με την εφορία. Οσον αφορά στον τομέα των παιχνιδιών, θα ήθελα να πω ότι περισσότερες πωλήσεις επιτυγχάνουν οι εταιρίες εξαιτίας των πειρατών παρά εάν δεν ήταν αυτοί. Γιατί ναι μεν θα με έπειθαν ως ένα σημείο τα εγκώμια που δικαίως τους έπλεξε π.χ. ο κ. Τσουρινάκης, αλλά από την άλλη εγώ πείστηκα όταν το είδα μπροστά μου live (πειρατικό), οπότε έτρεξα να το αγοράσω (και original και με το manual). Και κάτι τελευταίο για το φίλο Νίκο Ανδρέου. Είμαι περίεργος, ρε παλικάρι μου, να παίξω το θεϊκό RIVEN σε Amiga. Μα πολύ περίεργος.

Και περνάω τώρα στο αιώνιο δίλημμα: PC ή ΚΟΝΣΟΛΑ; Διαβάστε τα παρακάτω, λοιπόν, και μετά βγάλτε άκρη: Οσοι νομίζετε πως μετά το 2000 θα υπάρχουν υπολογιστές στα σπίτια των απλών users, δυστυχώς είστε πολύ γελασμένοι. Ας είναι καλά η SONY, φίλοι μου. Βάσει σύμβασης, λοιπόν, οι μόνοι υπολογιστές που θα υπάρχουν τότε θα είναι workstations, ισχυρά δηλαδή μηχανήματα όπου θα κατασκευάζονται τα παιχνίδια και οι λοιπές εφαρμογές. Και πού θα τα τρέχουμε όλα αυτά; Ασφαλώς σε SONY PLAYSTATION. Και θα με ρωτήσετε με το δίκιο σας: Είναι δυνατόν η παγκόσμια αγορά hardware να κρέμεται από μια εταιρία; Και ρωτάω και γω: Αυτήν τη στιγμή ξέρετε από ποια εταιρία κρέμεται η παγκόσμια αγορά software και σε μερι-



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

κούς τομείς hardware; Μα φυσικά από τη Microsoft. Βρείτε μου τώρα ένα σπίτι με έναν υπολογιστή (δεν μιλάμε για τοπικό δίκτυο) ο οποίος δεν έχει ως λειτουργικό σύστημα κάποιο από τα WINDOWS 95, 3.X ή έστω NT. Με το που βγήκανε τα Windows 95 αμέσως όλα τα παιχνίδια και τα προγράμματα απαιτούσαν την ύπαρξη του λειτουργικού αυτού. Με το που βγήκανε οι 3D επιταχυντές με τη σειρά της και η Microsoft βγάζει νέα έκδοση του SOFTIMAGE που απαιτεί και αυτή τέτοιου είδους driver. Ενα κορυφαίο πρόγραμμα για 3D και animation που ποτέ τόσα χρόνια δεν είχε τέτοια απαίτηση. Στο κάτω-κάτω και η κονσόλα τι είναι, ρε παιδιά; Ενας μίνι υπολογιστής. Μια πλακετούλα που έχει πάνω από όλα. Από επεξεργαστή μέχρι κάρτα γραφικών. Αυτές τις τελευταίες γραμμές τις γράφω με αφορμή το γράμμα του φίλου αναγνώστη Ν.Γ. Κοντού που μίλησε πολύ σωστά για τις συνεχείς αναβαθμίσεις που χρειάζονται σήμερα οι υπολογιστές μας. Να η λύση, παιδιά. Μπροστά μας. Το μέλλον της Πληροφορικής είναι ένα για όλους εσάς που έχετε το PC για να απολαμβάνετε το παιχνιδάκι σας χωρίς να υπάρχει η ανάγκη για αναβάθμιση μετά 20 μέρες: Η κονσόλα της SONY. Αυτήν τη στιγμή είμαι πολέμιος του PLAYSTATION αλλά... λόγω της δουλειάς μου μαθαίνω τέτοιου είδους ειδήσεις για το χώρο και η συγκεκριμένη πραγματικά με ταρακούνησε. Αν θέλετε την αποδέχεστε και σεις.

Συνεχίζω με το γράμμα του άλλου αναγνώστη του περιοδικού σας, του αινιγματικού WINTERMUTE. Το Internet, φίλε μου, το χαρακτηρίζει η εξής φράση: Επένδυση για αυτούς που διαθέτουν τα χρήματα και κρεοπωλείο για αυτούς που δυσκολεύονται να τα βρουν. Εγώ δεν έχω στο σπίτι μου Internet (ακόμα), διότι προσπαθώ να μαθαίνω τις τελευταίες εξελίξεις από το πειραματικό στάδιο όπου βρίσκονται οι τηλεφωνικές γραμμές με οπτικές ίνες, γραμμές με τις οποίες το μήνυμα μεταφέρεται από συσκευή σε συσκευή με την ταχύτητα του φωτός(!). Προς το παρόν, πάντως, μια συμβουλή. Οποιος δεν έχει οικονομικές δυσκολίες, καλά θα κάνει να μπει στο Δίκτυο, γιατί όπως είπα και πιο πριν πρόκειται για επένδυση.

Τελειώνω με ένα μεγάλο "μπράβο" στην πρώτη αναγνώστρια του περιοδικού σας που σας έγραψε γράμμα. Πού ήσουν κρυμμένη, ρε πουλάκι μου, τόσο καιρό; Πάντα τέτοια. Εύγε!

ΥΓ. 1: Πολλά, αν και ευνόητα, συγχαρητήρια σε όλους σας.

ΥΓ. 2: Παρακαλώ να μεταφερθούν οι απόψεις μου στον αρθρογράφο του "Μεταξύ μας" και επίσης περιμένω τους υπόλοιπους αναγνώστες (που έχουν γνώση γύρω από το αντικείμενο, όχι σαν το ψώνιο τον ΤΑΣΟ THE SATAN) να λάβουν θέση. Πρόκειται για θέματα που χωράνε πολλή συζήτηση.

ΥΓ. 3: Στη στήλη "Hall of Fame" καλό θα ήτανε να γράφετε, μαζί με το τεύχος παρουσίασης και τη βαθμολογία του, την εταιρία κατασκευής του παιχνιδιού. Τέλος, αυξήστε λίγο τα reviews των adventures. Είναι απαράδεκτο να έχετε μόλις 2 ή 3 τέτοια και ταυτόχρονα καμιά δεκαριά και βάλε για action και simulation.

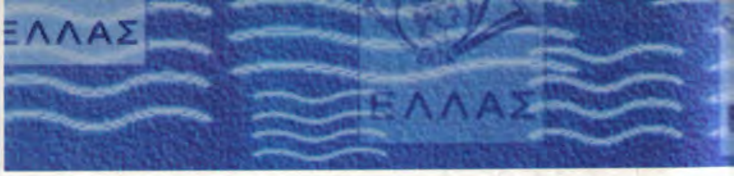
ΥΓ. 4: Γεια χαρά και συγγνώμη για το ελεφάντινων διαστάσεων γράμμα μου. Τόσα χρόνια αναγνώστης δεν σας είχα ξαναγράψει. Εύχομαι να το δημοσιεύσετε. Ευχαριστώ.

Φίλε μας,

Ας αρχίσουμε με όσα γράφεις για την πειρατεία. Θα σε στενοχωρήσουμε, αλλά είμαστε βέβαιοι πως καμιά εταιρία δεν... αύξησε τις πωλήσεις των προγραμμάτων της εξαιτίας των πειρατών. Οσον αφορά στο επαγγελματικό software, οι εταιρίες παρέχουν σχεδόν πάντοτε εκδόσεις περιορισμένης διάρκειας σε όσους ενδιαφέρονται, ώστε να μπορούν αυτοί να δοκιμάσουν το πρόγραμμα για έναν μήνα, για παράδειγμα, και μετά -αν θέλουν- να αγοράσουν την κανονική (χωρίς ημερομηνία λήξης και με πλήρεις δυνατότητες) έκδοση. Κάτι παρόμοιο ισχύει και στα παιχνίδια με τα demos, όπου βλέπεις ένα μέρος κάθε παιχνιδιού και στη συνέχεια αποφασίζεις αν σου αρέσει αρκετά για να το αγοράσεις ή όχι. Ελάχιστοι είναι αυτοί που αγοράζουν ένα πρόγραμμα πειρατικό και μετά τρέχουν να το αποκτήσουν και original. Σχετικά τώρα με τη σύμβαση για τα PlayStation, με ποιον υπεγράφη; Μήπως με τον Οξαποδώ; Δυστυχώς, ο ανταποκριτής μας στην Κόλαση έχει γρίπη αυτόν τον καιρό και δεν μας έχει ακόμα ενημερώσει για τις τελευταίες δραστηριότητες του Σατανά στο χώρο της Πληροφορικής (μόνο για τον ξάδελφό του τον Bill Gates μαθαίνουμε)... Εν πάση περιπτώσει, home PCs δεν θα υπάρχουν το 2000 μόνο αν έχει μεσολαβήσει η Δευτέρα Παρουσία ή ο Γ' Παγκόσμιος Πόλεμος!

Τέλος, η παρομοίωση του Internet με κρεοπωλείο, αν και δεν την πολυκαταλάβαμε, μας άνοιξε την όρεξη: Ξέρει κανείς κανένα καλό URL για μπριζόλες;

ΥΓ.: Adventures δεν βγαίνουν τόσα πολλά όσα action ή strategy games, γι' αυτό και δεν τα βλέπεις σε μεγάλη ποσότητα στο περιοδικό. Από ποιότητα παρουσίασης και αριθμό σελί-



δων δεν πιστεύουμε όμως να έχεις παράπονο, κοτζάμ Τσουρινάκης είναι αυτός...

ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ, QUAKE 2 ΚΑΙ CD-ROM

Αγαπητό περιοδικό,

Στην αρχή θα ήθελα να δώσω τα συγχαρητήριά μου σε όλους όσοι δουλεύουν για την έκδοση αυτού του περιοδικού. Είναι το καλύτερο στην κατηγορία του.

Πρώτα από όλα, όμως, θα ήθελα να επισημάνω -και όχι μόνο- μερικά πράγματα, αρχίζοντας με τις διαφημίσεις. Αντιλαμβάνομαι ότι είναι αναγκαίες για την "επιβίωση του περιοδικού", αλλά είναι πάρα πολλές και βρίσκονται σε σημεία που χτυπάνε άσχημα. (Βέβαια θα μου πείτε, αν τις βάλουμε στο τέλος, ποιος θα τις βλέπει...;) Ακόμα θα ήθελα να σας συγχαρώ για τις πολλές σελίδες του περιοδικού σας, να σας προτρέψω να αυξήσετε αυτές των "Hints & Tips" και να σας "μαλώσω" που όσο περνάει ο καιρός ασχολείστε περισσότερο με games.

Επειτα θα ήθελα να πω... τι στο διάολο γίνεται με το Quake 2; Εχει γίνει το Number 1. Και, για να πω την αλήθεια, από τότε που το πρωτοέπαιξα (και αυτό και το Doom) μου πονάει το κεφάλι και το αποφεύγω όπως ο διάολος το σταυρό. Εμένα με συγκινούν πιο πολύ τα παιχνίδια στρατηγικής (π.χ. Myth, Age of Empires) και τα απλά (π.χ. Pacman).

Στη συνέχεια, θα ήθελα να σε προτρέψω να βάλεις το demo του X-Files, καθώς είναι (ελπίζω) πολύ ωραίο παιχνίδι, αν κρίνουμε απ' τη σειρά.

Το τελευταίο πράγμα στο οποίο θα αναφερθώ είναι το CD-ROM. Θα ήθελα να γίνεται πιο αναλυτική ενημέρωση για το τι περιέχει εκτός των παιχνιδιών. Και αυτό, διότι δεν πρέπει να ασχολούμαστε μόνο με τα demos, αλλά να εκμεταλλευόμαστε και τα υπόλοιπα.

Καλή συνέχεια,
Βασίλης Βασιλειάδης

ΥΓ. 1: Σου έστειλα και άλλο μικρό γράμμα.

ΥΓ. 2: Σου στέλνω και το χαρτί για το Top Ten.

ΥΓ. 3: Βάλε στο CD-ROM demo του Riana Rouge (συγχώρεσέ με, Θεέ μου).

ΥΓ. 4: Βρίσκεσαι στο ίδιο κτίριο με το "Φάκελος Χ-2001";

Αγαπητέ φίλε,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οι διαφημίσεις, όπως καταλαβαίνεις, αποτελούν σημαντική πηγή εσόδων για το περιοδικό, αλλά συνάμα και μέτρο της δημοτικότητάς του καθώς και της επιρροής του στην αγορά. Αρα, όσο περισσότερες βλέπεις τόσο πιο πολύ θα πρέπει να χαίρεσαι, μια και αυτό σημαίνει πως το περιοδικό που αγαπάς πηγαίνει καλά! Εξάλλου, σε περίπτωση που έχουμε πληθώρα διαφημίσεων, προσθέτουμε πάντοτε σελίδες στο περιοδικό, ώστε η ύλη να μη μειωθεί. Demos των παιχνιδιών που ζητάς θα περιλάβουμε, εφόσον κυκλοφορήσουν από τις εταιρίες. Τέλος, ναι, είμαστε στο ίδιο κτίριο με το περιοδικό "Φάκελος Χ-2001" (χάνεις, μόλις τώρα

μπαίνουν στο γραφείο τρεις συντάκτριές του με μαγιό).

ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΜΑΣ ΟΙ... EMULATORS!

***Α**γαπητό "PC Master",*

Αυτή είναι η πρώτη φορά που γράφω σε ένα περιοδικό για PCs, γι' αυτό don't throw my letter in the trash.

Ας μπω κατευθείαν στο θέμα, διότι όλοι γνωρίζουμε ότι είσαι ένα υπερ-περιοδικό που συνδυάζει νέα για hardware, software και για games.

Θέλω να πω κάποια πράγματα για τους πολυσυζητημένους emulators. Πραγματικά αυτά τα προγράμματα είναι θησαυροί. Σου δίνουν την ευκαιρία να παίξεις στο PC σου παιχνίδια που δεν είχες διανοηθεί ποτέ ότι θα μπορέσεις, χωρίς να σπαταλάς ατέλειωτα πενηντάρικα ή κατοστάρικα. Εχω διαβάσει πολλά καλά λόγια για αυτούς από αναγνώστες του PC MASTER, αλλά στο προηγούμενο τεύχος διάβασα ότι μερικοί θέλουν να σταματήσεις να τους συμπεριλαμβάνεις στο CD του περιοδικού. Γιατί, ρε παιδιά; Σας έφταιξαν σε τίποτα; Ούτε πολύ χώρο πιάνουν ούτε απαιτούν να έχεις ένα supercomputer για να τους τρέξεις! Αρα, σίγουρα είναι δολοφονία να σταματήσει το περιοδικό να δίνει emulators (είναι και το μόνο, νομίζω, που κάνει κάτι τέτοιο). Αυτήν τη στιγμή έχω στην κατοχή μου πάνω από 200 παιχνίδια για το M.A.M.E. και περίπου 4.500 παιχνίδια για ZX SPECTRUM!

Και όλα αυτά χωρίς να έχω δώσει πολλές χιλιάδες δραχμές που θα έδινα την εποχή που κυκλοφορούσαν τα εν λόγω μηχανήματα. Επίσης, η μόνη πηγή αυτών των παιχνιδιών για μένα είναι το PC MASTER καθώς δεν διαθέτω χρήματα για σύνδεση στο INTERNET. Μπορεί να κάνω λάθος αλλά αυτά τα παιχνίδια είναι πράγματι συλλεκτικά.

Τελειώνοντας, θα σας παρακαλούσα -αν γίνεται- να μη σταματήσετε τη διανομή των emulators καθώς έχω αρχίσει αληθινή "συλλογή" με αυτούς!

Φιλικότατα,

Αρπαζόπουλος Μιλτιάδης

ΥΓ. 1: Είμαι 16 χρονών και ασχολούμαι με τα PCs περίπου 2 χρόνια.

ΥΓ. 2: Θα ήθελα πάρα πολύ να συμπεριλάβετε τους emulators R.A.G.E. και GALLUS καθώς είναι φανταστικοί! (Καταραμένο Street Fighter, θα τα ξαναπούμε εμείς οι δύο!) Αυτό το Final Fight μου είχε στοιχίσει μια περιουσία σε πενηντάρικα.

ΥΓ. 3: I am waiting for an answer!

ΥΓ. 4: Δεν ελπίζω σε δημοσίευση, αλλά τουλάχιστον λάβετε το γράμμα μου υπόψη σας!

Φίλε μας,

Οπως θα διαπίστωσες, όχι μόνο λάβαμε το γράμμα σου υπόψη μας, αλλά καθιερώσαμε μόνιμη στήλη για emulators, συμπεριλάβαμε στο CD-ROM αυτούς που ζήτησες και φυσικά θα συνεχίσουμε να δίνουμε την πρέπουσα βαρύτητα στα τόσο αγαπημένα αυτά προγράμματα, που μας θυμίζουν τις παλιές, καλές εποχές!

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.. ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

στου ΧΑΡΟΚΟΠΟΥ και την ΚΑΛΛΙΘΕΑ

Αυτόν το μήνα η στήλη μας δεν μετακινείται και πολύ σε σχέση με τον προηγούμενο. Οι δύο περιοχές που "ξεψαχνίσαμε" με σκοπό να ανακαλύψουμε τα καταστήματα Πληροφορικής που κατοικοεδρεύουν σε αυτές και να σας τα παρουσιάσουμε είναι η Καλλιθέα και το Μοσχάτο. Αν και πρόκειται για δύο δήμους χωρίς ιδιαίτερη έως τώρα παράδοση στο χώρο, ειδικά ο πρώτος γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη τα τελευταία δύο χρόνια, μια και ξαφνικά οι δρόμοι γύρω από την κεντρική Πλατεία Κύπρου αλλά και σε άλλα σημεία της πόλης γέμισαν από κομπιουτερομάγαζα, αρκετά από τα οποία ανήκουν μάλιστα σε γνωστές αλυσίδες καταστημάτων Πληροφορικής. Και μη νομίζετε πως αυτό πέρασε απαρατήρητο από τους κατοίκους: Πολλά από τα καταστήματα που είχαμε την ευκαιρία να επισκεφθούμε αυτόν το μήνα εμφανίζουν ισάξια κίνηση πελατών με αυτά του κέντρου της Αθήνας, ενώ τα περισσότερα είναι ενημερωμένα με ό,τι τελευταίο κυκλοφορεί. Συνεπώς δεν έχουν τίποτα να ζηλέψουν από τους ανταγωνιστές τους.

Σας υπενθυμίζουμε ότι μπορείτε να ζητήσετε, έχοντας μαζί σας το τρέχον τεύχος του "PC Master", τις προσφορές που συμπεριλαμβάνονται στις σελίδες που ακολουθούν, επισκεπτόμενοι τα αντίστοιχα καταστήματα. Επίσης, όσοι έχετε κάποιο κατάστημα στις περιοχές που πρόκειται να επισκεφθούμε τον επόμενο μήνα και θέλετε να προβληθείτε από τη στήλη, επικοινωνήστε στα τηλέφωνα του περιοδικού (9238672-4) με την κ. Μαρίλη Ηλιάδου, προκειμένου να συμπεριληφθείτε κι εσείς στην παρουσίαση.











ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ

Στο επόμενο τεύχος του περιοδικού, που θα κυκλοφορήσει τον Σεπτέμβριο, σειρά έχουν τα καταστήματα ειδών Πληροφορικής (συμπεριλαμβάνονται ακόμα τα Computer Clubs, Net Café κ.λπ.) των περιοχών Ν. Σμύρνης και Π. Φαλήρου.

BALDER COMPUTER SYSTEMS



Κοντά στη Λ. Συγγρού, στο ύψος της Καλλιθέας, το κατάστημα της Balder ασχολείται με την πώληση προσωπικών υπολογιστών, software, περιφερειακών, αναλώσιμων, προϊόντων κινητής τηλεφωνίας και Internet. Διαθέτει δε αποκλειστικά τους προσωπικούς υπολογιστές Balder.

Δοϊράνης 148 & Σκρα
Τηλ.: 9578785
Fax: 9578785
Ετος ίδρυσης: 1994
Υπεύθυνος: κ. Χρηστάκης
E-mail: balder@smartnet.gr



COMMERCIAL FUTURE LINE



Στο κατάστημα "Future Line" στην Καλλιθέα μπορείτε να βρείτε υπολογιστές, PC games, multimedia τίτλους, επαγγελματικό software, περιφερειακά, αναλώσιμα, καθώς και notebooks.

Διαθέτει σε αποκλειστικότητα τους υπολογιστές LCCPC. Επιπλέον, η εταιρία αναλαμβάνει το service των υπολογιστών, ενώ προσφέρει τις υπηρεσίες της και στους τομείς της εκπαίδευσης και των δικτύων.

Λασκαρίδου 99
Τηλ.: 9598530
Fax: 9588118
Ετος ίδρυσης: 1995
Υπεύθυνος: κ. Κουρουκλής
E-mail: marios@one-world.net



CD LAND

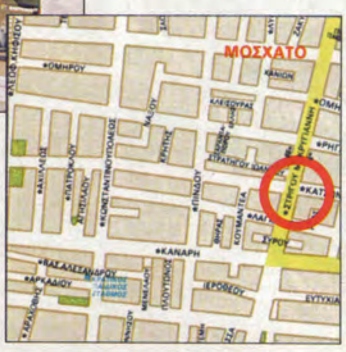
Μία από τις πιο γνωστές φίρμες στο Μοσχάτο, η οποία διαθέτει δύο μικρά αλλά πλήρως εξοπλισμένα καταστήματα στην περιοχή. Οι πελάτες μπορούν να βρουν κυρίως consoles/console games, PC games, καθώς και υπολογιστές, περιφερειακά, αναλώσιμα και συνδρομές Internet.



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Στους αναγνώστες του "PC Master" το κατάστημα προσφέρει όλα τα παιχνίδια για PlayStation με 20% έκπτωση.

1ο κατάστημα
Ρήγα Φεραίου 32
Τηλ.: 4814774
Fax: 4814769
2ο κατάστημα
Μακρυγιάννη 60
Τηλ.: 9413109
Ετος ίδρυσης: 1995
Υπεύθυνος: κ. Αλεξόπουλος
E-mail: cdland@fnet.gr
URL: www.fnet.gr/cdland



COMPULAND

Ελ. Βενιζέλου 140
Τηλ.: 9565284
Fax: 9565284
Ετος ίδρυσης: 1990
Υπεύθυνη: κ. Παπαδογιαννάκη
E-mail: compuland@hol.gr



Από τα παλαιότερα καταστήματα της Καλλιθέας, το "Compuland" προσφέρει προϊόντα και υπηρεσίες στο χώρο των υπολογιστών και της Πληροφορικής γενικότερα. Η εταιρία διακρίνεται για το γρήγορο service και την άμεση ανταπόκριση στα προβλήματα του πελάτη.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το κατάστημα προσφέρει έναν εκτυπωτή Lexmark 5000 στην τιμή των 70.000 δρχ. (από 82.000 δρχ.).

COMPUMANIA



Σε κεντρικό σημείο της Καλλιθέας, επί της πλατείας Δαβάκη, βρίσκεται το κατάστημα "Compumania", το οποίο έχει να αντιμετωπίσει τον μεγάλο ανταγωνισμό των καταστημάτων των αλυσίδων που βρίσκονται στην περιοχή. Τα είδη που διαθέτει είναι υπολογιστές, περιφερειακά, αναλώσιμα, software, Internet καθώς και προϊόντα κινητής τηλεφωνίας.



Ελ. Βενιζέλου 114
Τηλ.: 9576464
Fax: 9579672
Υπεύθυνος:
κ. Καλταμπάνης
E-mail: vakal@hol.gr
URL:
www.compumania.gr

CYBERLINE COMPUTERS



Στο ευχάριστο και φιλικό περιβάλλον του "Cyberline" μπορείτε να βρείτε υπολογιστές, PC games, multimedia τίτλους, software, περιφερειακά, αναλώσιμα, καθώς και συνδρομές Internet. Σημειώνουμε ιδιαίτερα τις εξειδικευμένες υπηρεσίες που προσφέρει το κατάστημα στους επαγγελματίες του ήχου, της εικόνας και των γραφικών τεχνών.



Σαπφούς 104 &
Ματζαγριωτάκη
Τηλ.: 9531002
Fax: 9531003
Ετος ίδρυσης: 1997
Υπεύθυνος: κ. Χαρίτος
E-mail:
apostchr@compulink.gr

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το κατάστημα προσφέρει 20% έκπτωση σε όλα τα παιχνίδια του για περιορισμένο αριθμό αντιτύπων.

GAME BUSTER



Στο "Game Buster" μπορείτε να βρείτε οτιδήποτε αφορά στις κονσόλες και τα PCs σε έναν καινούριο χώρο 66 τετραγωνικών μέτρων. Το κατάστημα είναι πλήρως ενημερωμένο με τα τελευταία παιχνίδια και περιφερειακά και προσφέρει μεγάλη ποικιλία, καλύπτοντας από τον μικρότερο μέχρι και το μεγαλύτερο πελάτη. Στο κατάστημα θα βρείτε σε αποκλειστικότητα για την Καλλιθέα τα προϊόντα των εταιριών Logic 3, Sancom και Joytech.



Λασκαρίδου 33 &
Χαροκόπου
Τηλ.: 9570252
Fax: 9570957
Ετος ίδρυσης: 1998
Υπεύθυνος: κ. Κριπαράκος

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το κατάστημα προσφέρει Joypad Sprint 7.500 δρχ. (από 8.900 δρχ.), Starcraft 11.500 δρχ. (από 12.500 δρχ.) και Quake 2 10.500 δρχ. (από 12.900 δρχ.).

ISOTECHNICA



Σε ένα άνετο, καινούριο κατάστημα, η Isotechnica προσφέρει υπολογιστικά συστήματα τα οποία συνθέτονται ανάλογα με τις ανάγκες του πελάτη με επώνυμα εξαρτήματα ποιότητας. Επίσης, το κατάστημα προσφέρει ολοκληρωμένες λύσεις στον τομέα του μηχανογραφικού εξοπλισμού και υπεύθυνο service.

Θησέως 302
Τηλ.: 9304024
Fax: 9304255
Υπεύθυνος: κ. Βαλής
E-mail: techtech@netor.gr



MEDIASTORE



Το "Media Store" εξειδικεύεται στην αγορά των περιφερειακών προσωπικών υπολογιστών, αφού η δραστηριότητα αυτή αποτελεί το 80% του κύκλου εργασιών του. Ωστόσο στο κατάστημα μπορείτε να βρείτε και μια μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια για PCs.



Λυκούργου 97-99
Τηλ.: 9560789
Fax: 9560789
Ετος ίδρυσης: 1997
Υπεύθυνος: κ. Αραπατζής
E-mail:
sgmestor@acropolis.gr

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Για το χρονικό διάστημα Ιουλίου-Αυγούστου, το "Media Store" προσφέρει ένα multimedia upgrade kit, το οποίο αποτελείται από ένα CD-ROM 32x A-Open, μία AIMS Labs Radio Card, μία κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster 16, ένα ζευγάρι ηχείων 60W και ένα μικρόφωνο στην τιμή των 34.900 δρχ. + ΦΠΑ. Επίσης, για το ίδιο διάστημα, προσφέρει έκπτωση 15% σε όλα τα PC games.

MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ





Θησέως 146
Τηλ.: 9566127
Fax: 9532974
Ετος ίδρυσης: 1997
Υπεύθυνος: κ. Φιλιππίδης
E-mail:
beniz_146@germanos.gr

Ενα από τα συνολικά οκτώ καταστήματα της γνωστής αλυσίδας καταστημάτων "Multirama Γερμανός" διαθέτει τμήματα hardware, software, video games, consoles, Internet.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το "Multirama" Καλλιθέας προσφέρει τα ακόλουθα προϊόντα για τους αναγνώστες του "PC Master":

- Το παιχνίδι Ubik στην τιμή των 6.500 δρχ. (από 12.500 δρχ.).
- Το παιχνίδι Starcraft στην τιμή των 11.500 δρχ. (από 12.500 δρχ.).
- Το παιχνίδι Golden Goal για PlayStation στην τιμή των 15.900 δρχ. (από 16.900 δρχ.).
- Το παιχνίδι Grand Theft Auto για PlayStation στην τιμή των 10.900 δρχ. (από 16.900 δρχ.).

OFFISYS



Ανδρομάχης 99-101
Τηλ.: 9575496
Fax: 9575496
Ετος ίδρυσης: 1996
Υπεύθυνος:
κ. Μανδραβέλλος
E-mail:
offisys@compulink.gr

Η Offisys είναι μια σχετικά νέα εταιρία στο χώρο της Πληροφορικής. Αντικείμενό της είναι η εισαγωγή, εμπορία και συντήρηση Η/Υ και μηχανών γραφείου, το εμπόριο αναλώσιμων και ανταλλακτικών, η παραγωγή και προώθηση λογισμικού, καθώς και η εκπαίδευση των στελεχών κάθε εταιρίας στα νεότερα πακέτα εφαρμογών.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Για τους αναγνώστες του "PC Master" η Offisys προσφέρει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή Sage PC Pentium II στα 233MHz με motherboard QDI, 64MB RAM, σκληρό δίσκο Quantum Fireball 3,2GB, κάρτα γραφικών S3 Virge 3D 4MB, εσωτερικό modem 33.600bps, κάρτα ήχου Yamaha 16 Stereo PnP, CD-ROM Hitachi, Monitor Relisys 15" με προεγκατεστημένα τα Windows 95 και το Office 95 στην τιμή των 349.000 δρχ. + ΦΠΑ (από 382.000 δρχ. + ΦΠΑ).



ONE WAY



Πρόσφατα άνοιξε στην Καλλιθέα ένα από τα καταστήματα της γνωστής αλυσίδας One Way, το οποίο σε ένα ιδιαίτερα ευρύχωρο και άνετο περιβάλλον καλύπτει πλήρως τις ανάγκες του κοινού της Καλλιθέας σε οτιδήποτε αφορά στην Πληροφορική και την κινητή τηλεφωνία.

Λασκαρίδου 112
Τηλ.: 9565383, 9565683
Fax: 9568421
Ετος ίδρυσης: 1997
Υπεύθυνος:
κ. Παπανικολάου
E-mail:
onewaylp@compulink.gr



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το "One Way" Καλλιθέας προσφέρει υπολογιστή ALTEC Office 523.800 δρχ. μετρητοίς (από 580.000 δρχ.) ή με 24μηνο διακανονισμό.

STEP LINE



Οι υπολογιστές, τα περιφερειακά, τα αξεσουάρ και τα αναλώσιμα κυριαρχούν στο κατάστημα της Step Line στο Μοσχάτο. Το κατάστημα επίσης εξειδικεύεται στους τομείς του office automation, των τηλεφωνικών κέντρων, fax και ταμειακών μηχανών.



Μακρυγιάννη 7
Τηλ.: 9303986, 9309811
Fax: 9303986
Υπεύθυνος: κ. Διαμαντής
E-mail:
stepline@ath.forthnet.gr

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Το "Step Line" προσφέρει τον ομώνυμο υπολογιστή με επεξεργαστή Pentium 200 MMX και 32MB RAM, σκληρό δίσκο Seagate 3,2 GB, κάρτα οθόνης Diamond με 4MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster 16, CD-ROM Hitachi 24x, monitor 15" και ηχεία στην τιμή των 246.000 δρχ. (συμπεριλαμβανομένου και του ΦΠΑ) από 262.000 δρχ.

TELECLUB



Πρόκειται για το πρώτο κατάστημα της αλυσίδας "Teleclub". Προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια για PCs και για κονσόλες, στα οποία οι παράγοντες του καταστήματος έχουν αποκτήσει... εξειδίκευση! Το στοκ τους είναι ενημερωμένο με ό,τι τελευταίο κυκλοφορεί, ενώ παιχνίδια μπορείτε να παίξετε και μέσα στο κατάστημα, το οποίο έχει εξελιχθεί σε χώρο διασκέδασης των gamers της περιοχής.



Θησέως 60
Τηλ.: 9574371
Fax: 9588503
Ετος ίδρυσης: 1995
Υπεύθυνος: κ. Μωραΐτης
E-mail:
teleclub@otenet.gr

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Στο "Teleclub" Καλιθέας μπορείτε να αποκτήσετε ένα PlayStation μαζί με ένα παιχνίδι και ένα χειριστήριο με 5.900 δρχ. το μήνα για 18 μήνες (από 7.900 δρχ. το μήνα).

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ



Η "Τεχνολογία" ιδρύθηκε το 1988 με σκοπό την εμπορία και υποστήριξη συστημάτων Πληροφορικής, περιφερειακών συσκευών Η/Υ και αυτοματισμού γραφείου (μηχανών γραφείου, ταμειακών). Από τις αρχές του 1996 η εταιρία έχει δραστηριοποιηθεί και στο χώρο των Internet-intranets, παρέχοντας ολοκληρωμένες λύσεις στο σύγχρονο επαγγελματία.

Θησέως 62
Τηλ.: 9531817
Fax: 9531818
Υπεύθυνοι: κ. Ηλιάδης, Γκιουζέλης



ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Τηλ.: 6462900

BIG CITY
Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Αρεως
Τηλ.: 8211117,
Fax: 8212484

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

E-MOTION
Λ. Συγγρού 5,
Τηλ.: 9248963

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510,
Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940,
Fax: 3452386

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581,
Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2,
Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3,
Fax: 8838614

GAME BUSTER
Χαλκοκονδύλη 24-26
Τηλ.: 5242709

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98,
Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497,
Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP ΑΕΒΕ
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433,
Τηλ.: 5227591,
Fax: 5227592

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

ΠΛΑΙΣΙΟ
Service & Upgrade
Ζαΐμη 10, Αθήνα
Τηλ.: 3846483, 3846433, 3844001, fax: 3806928

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22,
Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, Εμπ. Κέντρο Αγ. Αναργύρων,
Τηλ.: 2636410, Fax: 2405803

TELECLUB
Κύπρου & Πλάτωνος 20
Τηλ.: 2619059

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

CD-CORNER
Αγ. Ιωάννου 102
Τηλ.: 6012256

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342,
Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

TOP SYSTEMS
Χαλανδρίου 5,
Τηλ.: 6006405, 6081096

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25,
Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336
Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947
Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339,
Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87,
Τηλ.: 5914229

GAME BUSTER
Χρυσοστόμου Σμύρνης & Σμύρνης 14, Τηλ.: 5317240

MICROCHIP 5
Ιεράς Οδού 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6,
Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Τηλ.: 5397071

TELECLUB
Θηβών 365
Τηλ.: 5316646, 5316645

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22,
Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150,
Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600,
Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, Τηλ.: 7488881,
Fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64,
Τηλ.: 9952410,
Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451,
Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

TELECLUB
Γερουλάνου 85
Τηλ.: 9946271-2

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733,
Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί,
Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104,
Τηλ.: 9659413,
Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34,
Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

E-MOTION
Ι. Μεταξά 19
Τηλ.: 8980169, Fax: 8982484

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο ΠΛΑΖΑ, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

TELECLUB
Γιαννιτσοπούλου 3
Τηλ.: 9681626

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235,
Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336,
Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795,
Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

CD-CORNER
Μπόταση & Στουρνάρη
Τηλ.: 3840482

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076,
Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921,
Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726,
Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Πολυτεχνειούπολη (εντός ΕΜΠ) Τηλ. κέντρο: 3809821, fax: 3848254

TELECLUB
Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαππα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

ONE WAY
Λασκαρίδου 112 Τηλ.: 9565383, 9565683

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TELECLUB
Θησέως 60 Τηλ.: 9574371, 9588503

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9 Τηλ.: 6234077

MEDIA INTERACTIVE
Λ. Κηφισίας 232 (Εμπορικό κέντρο "ΠΛΑΤΑΝΟΣ") Τηλ.: 8084564

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

SOFTWARE CENTER
Κηφισίας 263 (Εμπ. Κέντρο SEE & SHOP) Τηλ.: 8018978

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Τηλ.: 8564265

ONE WAY
Φωκίωνος Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως Τηλ.: 8561366-7

TELECLUB
Κυψέλης 22 & Ύδρας Τηλ.: 8842998

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

DISCOVERY
Κηφισίας 83, Τηλ. κέντρο: 808745

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Φαβιέρου 5, Τηλ.: 2892000-30

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

E-MOTION
Χ. Τρικούπη 151 Τηλ.: 8001140, 8001795

ONE WAY
Χ. Τρικούπη 135

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

GAME BUSTER
Παλαιών Πατρών Γερμανού 13 Τηλ.: 2719793

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MEDIA INTERACTIVE
Ομήρου 41-43 (Εμπορικό κέντρο ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ) Τηλ.: 9310576

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22
Τηλ.: 9560317
Fax: 9309638

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP COMPUTERS ΕΠΕ
Λ. Ηρακλείου 389, Τηλ.: 2851401-3

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8,
Τηλ.: 9212121

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ, Μεσογείων 245

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

CD-CORNER
Ιφικράτους 10

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 166
Τηλ.: 4113723

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

TELECLUB
Κουντουριώτου 165-168
Τηλ.: 4227379 (5 γραμμές), Fax: 4131168
Τμήμα χονδρικής: Τηλ.: 4131169

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

CD-CORNER
Καλαμών 8

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, Τηλ./Fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248,
Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

TELECLUB
Παν. Τσαλδάρη & Κ. Βάρναλη Τηλ.: 5782379, Fax: 5726089

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

BIG CITY
Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου Τηλ.: 6848007-8, fax: 6848008

CD-CORNER
Βασ. Γεωργίου 40 & Βαλαωρίτου 7, Τηλ.: 6801771

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

ONE WAY
Βασ. Κωνσταντίνου 39
Τηλ.: 6800640-2

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72,
Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

TOP SYSTEMS
Περικλέους 56, (2ος όροφος CHOLARGOS CENTER) Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

ΨΥΧΙΚΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Ομήρου 5, Τηλ.: 6779200-3

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

BIG CITY
Α. Σβώλου 1 & Α. Παπανδρέου 212, Νεάπολη, Τηλ.:031-637618, fax: 031-638013

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24,
Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

DISCOVERY
Εγνατίας 69
Τηλ. κέντρο: (031) 287960

E-MOTION
Αγγελάκη 10
Τηλ.: 031-234444, fax: 031-239794
Βενιζέλου 44, Αμπελόκηποι Τηλ.: 031-727320, Fax: 031-727330

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15, Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

GAME BUSTER
Βασ. Όλγας 168
Τηλ.: 031-414731

MICROCHIP CPM ΕΠΕ
Φιλιππουπόλεως 71
Τηλ.: 031-748751-61

TELECLUB
Βασ. Γεωργίου 23
Τηλ.: 031-859386, fax: 031-850974

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

NEW LOGIC
Τσιμισκή 3,
Τηλ.: 031-551184-7

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Εθν. Αμύνης 40, 546 21
Τηλ. κέντρο: (031) 243660, fax: (031) 263153

STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85,
Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442

Ι13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

Ι14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

Ι15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

Ι16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

Ι17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300
Σελίδες 144

Ι18. INTERNET EXPLORER 4...................3.300
Σελίδες 152

Ι19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

Κ1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

Κ2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

Κ3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

Μ1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

Μ2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

Μ3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

Μ4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

Μ5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

Μ6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

Ν1. UNIX.................................9.300
Σελίδες 808

Ν2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι 15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER............................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ...........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ -ΜΠΑΣΚΕΤ....3.000

S12. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

Ο1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

Ο2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

Ο3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ ..3.900
Σελίδες 278

Ο4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

Ο5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS.......................4.000
Σελίδες 204

Ο6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ...................3.900
Σελίδες 232

Ο7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

Ο8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432

Τ6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

Τ7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

Τ8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 2.800
Σελίδες 100

Τ9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

Τ10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

Τ11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

Τ12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Τ13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

Τ14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

Τ15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

Τ16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

Τ17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ.........................2.800
Σελίδες 96

Τ18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

Τ19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

Τ20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

Τ21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ 4.100
Σελίδες 296

Τ22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

Τ23. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

Υ1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

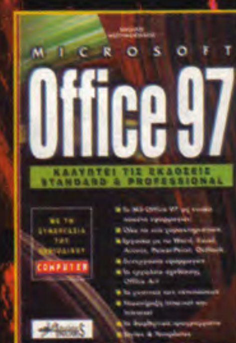
Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ 3.800
Σελίδες 280









B A C K   L I S T

- BL1. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS ....4.800 — *Σελίδες 350*
- BL2. WINDOWS NT P.G. ....3.900 — *Σελίδες 442*
- BL3. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS ....9.300 — *Σελίδες 1.024*
- BL4. WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 198*
- BL5. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) ....8.300 — *Σελίδες 750*
- BL6. MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 192*
- BL7. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — *Σελίδες 314*
- BL8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 ....6.200 — *Σελίδες 462*
- BL9. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....5.100 — *Σελίδες 300*
- BL10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS ....5.800 — *Σελίδες 226*
- BL11. COREL DRAW 6 ....7.900 — *Σελίδες 624*
- BL12. COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 344*
- BL13. AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 264*
- BL14. PHOTOSTYLER 2 ....6.200 — *Σελίδες 226*
- BL15. AUTOCAD 13 ....6.200 — *Σελίδες 448*
- BL16. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ ....7.900 — *Σελίδες 580*
- BL17. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — *Σελίδες 378*
- BL18. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ....3.900 — *Σελίδες 184*
- BL19. CLIPPER 5.2 ....3.900 — *Σελίδες 232*
- BL20. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ ....5.800 — *Σελίδες 386*
- BL21. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ....5.200 — *Σελίδες 216*
- BL22. PAGEMAKER 5.0 ....5.200 — *Σελίδες 300*
- BL23. INTERNET P.G. ....3.900 — *Σελίδες 384*
- BL24. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ ....4.800 — *Σελίδες 340*
- BL25. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET ....3.900 — *Σελίδες 224*
- BL26. INTERNET EXPLORER ....3.300 — *Σελίδες 112*
- BL27. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600 — *Σελίδες 324*
- BL28. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 ....6.200 — *Σελίδες 412*
- BL29. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ ....5.800 — *Σελίδες 350*
- BL30. NORTON UTILITIES ....3.500 — *Σελίδες 412*
- BL31. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ ....6.800 — *Σελίδες 530*